
PC Games
Wissen, was gespielt wird
VOLLVERSION AUF DVD
TITAN QUEST
Erstmals auf Heft-DVD: Bestes Action-Rollenspiel seit Blizzards Diablo 2!
+ TOP-MODS
Zusätzliche Stunden Gratis-Spielspaß mit unserer Vollversion
PC DVD
TITAN QUEST
HIT-AUSBLICK AUF ÜBER 50 SEITEN
CRYSIS 2
Exklusiv: PC-Games-Leser spielen den Shooter bei Crytek an!
ELDER SCROLLS 5: SKYRIM
Endlich enthüllt: Erste handfeste Infos zur Fortsetzung des Rollenspiel-Hits
• SHOGUN 2: TOTAL WAR
• GUILD WARS 2
• AGE OF EMPIRES ONLINE
• TOMB RAIDER
USK ab 16 freigegeben
4 191278 205504 02
02/11 | € 5,50
Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,00; Dänemark dkr 55,00; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,50; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50
PLUS: 50 WEITERE SPIELE-HIGHLIGHTS

EDITORIAL


Petra Fröhlich, Chefredakteurin

Die Akte Dead Space 2

Werden Sie PC-Games-Fan auf:
facebook
facebook.de/pcgamesde

DONNERSTAG | 23. Dezember 2010
Schöne Bescherung für Electronic Arts: Das Land Bayern ist nicht mit der Ab-18-Alterseinstufung des Horror-Shooters **Dead Space 2** einverstanden und will die Auslieferung stoppen. Electronic Arts startet sofort eine Petition („Rettet **Dead Space 2**"), Entscheidung im Januar, Ausgang völlig offen, der eigentliche Termin 27.01. wackelt.

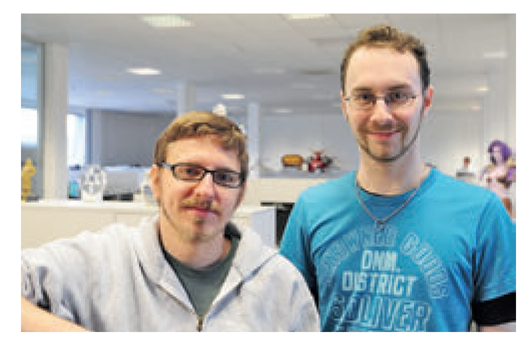
MITTWOCH | 12. Januar 2011
Für vier glückliche PC-Games-Leser (davon zwei Abonnenten) geht ein Traum in Erfüllung: **Crysis 2** spielen! In Frankfurt! Direkt bei Crytek! Zweieinhalb Monate, bevor der Shooter auf den Markt kommt! Der Termin wurde ausgesprochen kurzfristig ermöglicht, deshalb war die Bewerbungsfrist für die PC-Games-Sneak-Peek auch knapp bemessen. Unsere Abonnenten konnten wir rechtzeitig per E-Mail-Newsletter informieren – ein Grund mehr, sich in diese exklusive und kostenlose Newsletter-Liste eintragen zu lassen. Wie? Schreiben Sie einfach eine E-Mail mitsamt Ihrer Abonummer (steht auf der Versandhülle) an redaktion@pcgames.de. Wie's war und wie unsere Leser über **Crysis 2** urteilen, lesen Sie im Special ab Seite 46.

DONNERSTAG | 13. Januar 2011
Tag der Wahrheit für **Dead Space 2**: Heute fällt die Entscheidung, ob das Spiel überhaupt in Deutschland erscheinen darf oder nicht. Gegen 18 Uhr ist klar: Es kommt, allerdings eine Woche später als geplant. Alle Hintergründe zu diesem bislang einmaligen Vorgang haben wir für unseren Report ab Seite 14 recherchiert.

DONNERSTAG | 13. Januar 2011
Blick hinter die Kulissen von PC Games: Ein Fernsehteam des Bayerischen Rundfunks berichtet live aus den Redaktionsräumen und schaut den Redakteuren beim Spielen, Testen und Schreiben über die Schulter. Auch klären wir die Frage: Wie wird man eigentlich Spieleredakteur? Wenn Sie wissen möchten, wie es in unseren frisch bezogenen Büros aussieht: Den TV-Beitrag können Sie sich unter www.pcgames.de/go/fernsehen und unter facebook.de/pcgamesde in voller Länge ansehen.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe und nicht zuletzt mit der Top-Vollversion **Titan Quest** (zum ersten Mal auf einer Heft-DVD!) wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

HELDEN DER ARBEIT

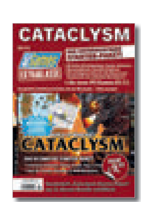


Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir einige von ihnen vor.
Stabübergabe bei PC Games: Redakteur Christian Schlütter wechselt zum Februar als Produktmanager zu einem Spiele-Publisher. Sein Nachfolger heißt Viktor Eippert, der bislang als freier Autor bei unzähligen Sonderheften am Start war. Viktor übernimmt nicht nur Christians Büro-PC, sondern auch gleich noch dessen Schwerpunktthemen (Strategie-, Action- und Rollenspiele). Alles Gute für die Zukunft, Christian!

AKTUELL IM HANDEL



PC Games Sonderheft „Rollenspiele"
Two Worlds 2, Arcania: Gothic 4, Fallout New Vegas: Das sind die drei erfolgreichsten Rollenspiele des Jahres 2010. Für diese drei Spiele haben wir ein dickes Sonderheft zusammengestellt, das Komplettlösungen, Guides, Karten, Tabellen und eine Riesenweltkarte enthält. Jetzt am Kiosk oder unter shop.pcgames.de bestellen.



PC Games Extraklasse 1/11 „Cataclysm Startpaket"
Wie die meisten noch lieferbaren Sonderhefte und Spezialausgaben ist auch das extradicke **Cataclysm**-Startpaket der **World of Warcraft**-Experten von PC Games MMORE nur noch im Onlineshop bestellbar. Abonnenten erhalten das Heft wie gewohnt mit riesigem Preisvorteil: shop.pcgames.de

INHALT 02/11

MAGAZIN
ab Seite 10

Battlefield 3 10
Der große Jahresrückblick 2010 18
Der Herr der Ringe Online 12
Lesercharts 12
Microsoft Kinect 12
Minecraft 12
Jurassic Park 12
Spiele und Termine 77
Streitfall des Monats zum Thema USK 16
USK-Kontroverse um Dead Space 2 14

HARDWARE
ab Seite 109

Hardware-News 109

THEMA

Duell der neuen Top-Grafikkarten 110
AMD läutet die nächste Runde im Kampf um die Leistungkrone ein: Mit der Radeon HD 6970 und HD 6950 will man Nvidias neue Geforce GTX 570 attackieren.

Die Zukunft des PCs als Spieleplattform 116
Gelingt es iPad, Cloud Gaming und leistungsstarken Spielekonsolen, in naher Zukunft dem PC den Rang abzulaufen?

Stressfrei auf Windows 7 umziehen 120
Mit dem neuen Windows ist der Umzug auf einen anderen Rechner nicht gerade einfacher geworden. Wir zeigen, wie Sie Ihre alten Daten stressfrei übernehmen können.

SPECIAL
ab Seite 82

Markenspielzeug zum Nulltarif 82
Diese Free-to-play-Titel zu bekannten Spiele-Serien machen wirklich Spaß!

Das wird gespielt 128
In diesem Monat haben wir zwei große Specials für Sie zusammengestellt: Wir präsentieren die besten Mods & Maps zu unserer Vollversion **Titan Quest** (sowie dem Add-on **Immortal Throne**) und der kultigen **STALKER**-Serie. Außerdem im Angebot: brandneue Erweiterungen für **Crysis** und **Fallout 3**!

SERVICE

Einkaufsführer: Top-PC-Spiele, empfohlen von der Redaktion 102
Meisterwerke: Lands of Lore 144
Rossis Rumpelkammer 138
Teamvorstellung 88
Vollversion auf DVD: Titan Quest 6
Vorschau und Impressum 146
Vor zehn Jahren 142
Wertungssystem: So testen wir 89

TEST
ab Seite 88


Seite 90

DUNGEONS

Bei diesem Mix aus **Die Sims** und dem Klassiker **Dungeon Keeper** verkörpern Sie einen fiesen Höllenfürsten, der seines Thrones beraubt wurde und sich jetzt an seinen noch fieseren Konkurrenten (und seiner Ex-Freundin) rächen will. Dazu locken Sie wackere Helden in Ihr Verlies und machen ihnen den Garaus. Erreicht das inoffizielle **Dungeon Keeper**-Remake die Qualität der Vorlage?


Seite 94

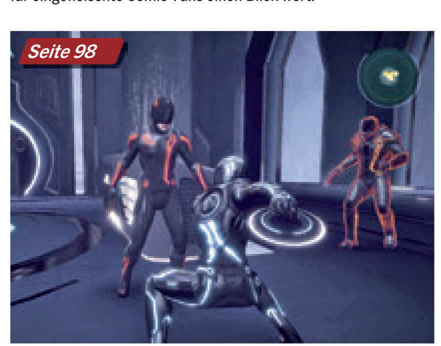
DC UNIVERSE ONLINE

Superheld oder Superbösewicht – im neuen Online-Rollenspiel von Sony Online Entertainment dürfen Sie beides sein! Nicht nur für eingefleischte Comic-Fans einen Blick wert!


Seite 96

BLACK MIRROR 3

Darauf mussten Anhänger der Serie viel zu lange warten: Im Finale der Adventure-Trilogie stellt sich Hauptdarsteller Darren Michaels endgültig dem Unheil, das seine verfluchte Familie heimsucht.


Seite 98

TRON: EVOLUTION

Thematisch als Brücke zwischen den beiden **Tron**-Filmen gedacht, enttäuscht die Mischung aus Action, Ballerei und Rennspiel in Sachen Gameplay auf ganzer Linie.



Seite 100

BACK TO THE FUTURE: EPISODE 1

Die umtriebigen Helden der **Zurück in die Zukunft**-Kinofilme – Marty McFly und Doc Brown – reisen in der Adventure-Fortsetzung von Telltale wieder durch die Zeit.

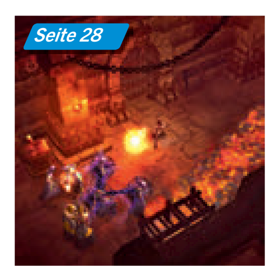
VORSCHAU

ab Seite 26



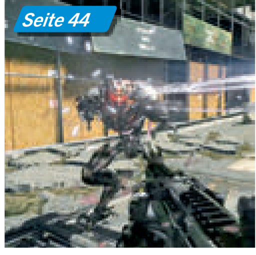
DER GROSSE HIT-AUSBLICK 2011

Wir verraten in unserer großen Vorschaustrecke, auf welche Spiele-Highlights Sie sich im Jahr 2011 freuen dürfen. Damit Sie sich besser zurechtfinden, haben wir die kommenden Hits in acht Rubriken (siehe unten) unterteilt. Auf unserer Startseite finden Sie zudem eine Komplettübersicht aller Titel in unserer Hit-Vorschau und eine Erklärung aller Artikelbesonderheiten.



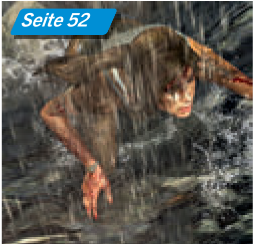
HIT-AUSBLICK 2011: ROLLENSPIELE

Erfahrungspunkte sammeln, Monster plätten, Ausrüstungsgegenstände sammeln: Bei diesen RPGs ist Langzeitspielspaß garantiert.



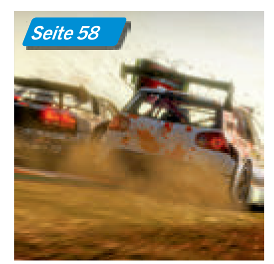
HIT-AUSBLICK 2011: EGO-SHOOTER

Ballern, bis der Arzt kommt: Dank **Crysis 2, Duke Nukem Forever, Rage** und Co. steht uns ein heißes Shooter-Jahr bevor.



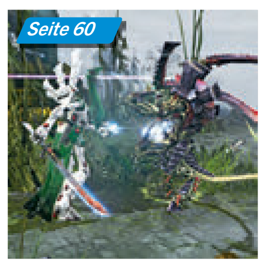
HIT-AUSBLICK 2011: ACTION-SPIELE

Läutet die Rückkehr von Lara Croft eine neue Action-Ära auf dem PC ein? Ebenfalls interessant: **Batman: Arkham City** und **Portal 2**.



HIT-AUSBLICK 2011: SPORT- UND RENNSPIELE

Das neue **Need for Speed** erscheint überraschend schon im März. Worauf sich Racing-Fans darüber hinaus freuen dürfen, verraten wir hier.



HIT-AUSBLICK 2011: STRATEGIE-SPIELE

Shogun 2 erscheint in Kürze, aber worauf dürfen sich Computer-Strategen 2011 noch freuen?



HIT-AUSBLICK 2011: ADVENTURES

Die Tests zu **Back to the Future** und **Black Mirror 3** zeigen: Das Adventure-Genre ist nicht tot. Welche Titel noch erscheinen, lesen Sie ab Seite 64!



HIT-AUSBLICK 2011: ONLINESPIELE

2011 wird ein gutes Jahr für Fans von Online-RPGs dank Knallern wie **Rift, Star Wars: The Old Republic** und **Guild Wars 2**.



HIT-AUSBLICK 2011: DER REST VOM FEST

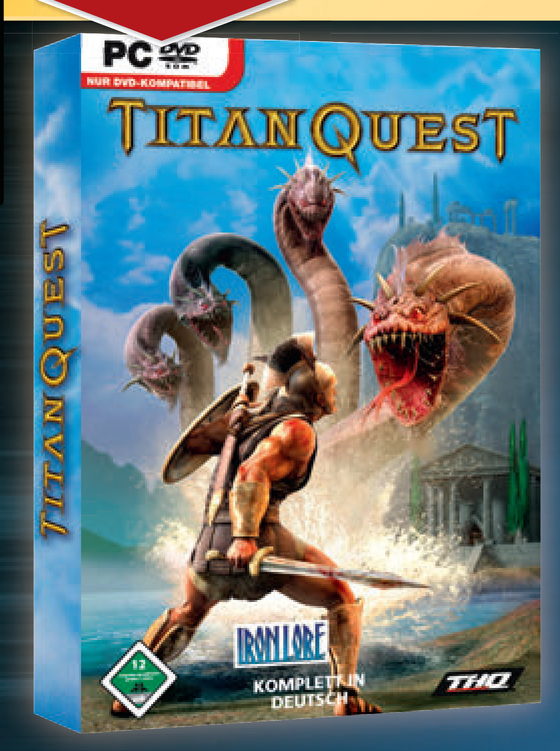
Hier finden Sie alle Titel, die in unserer Genre-Einteilung keinen Platz gefunden haben oder deren Erscheinen noch nicht sicher ist.

SPIELE IN DIESER AUSGABE

Age of Empires Online | VORSCHAU 66
Alice: Madness Returns | VORSCHAU 76
Arcania: Fall of Setarrif | VORSCHAU 35
Assassin's Creed: Brotherhood | VORSCHAU 53
Back to the Future | TEST 100
Batman: Arkham City | VORSCHAU 57
Battlefield 3 | VORSCHAU 10, 76
Battlefield Heroes | SPECIAL 85
Beyond Good & Evil 2 | VORSCHAU 74
Bioshock Infinite | VORSCHAU 74
Black Mirror 3 | TEST 96
Brink | VORSCHAU 76
Bulletstorm | VORSCHAU 44
Company of Heroes Online | SPECIAL 87
Crysis | SPECIAL 128
Crysis 2 | VORSCHAU 46
Cultures Online | SPECIAL 83
Darkspore | VORSCHAU 28
Das Schwarze Auge: Satinavs Ketten | VORSCHAU . 76
Dawn of War 2: Retribution | VORSCHAU 61
DC Universe Online | TEST 94
Dead Space 2 | MAGAZIN 14
Deponia | VORSCHAU 65
Der Herr der Ringe Online | MAGAZIN 12
Deus Ex 3 | VORSCHAU 36
Diablo 3 | VORSCHAU 43
Die Siedler Online | SPECIAL 86
Dirt 3 | VORSCHAU 59
Dragon Age 2 | VORSCHAU 37
Dragon Age Journeys | SPECIAL 86
Driver: San Francisco | VORSCHAU 58
Duke Nukem Forever | VORSCHAU 45
Dungeons | TEST 90
End of Nations | VORSCHAU 76
Fallout 3 | SPECIAL 128
Fallout Online | VORSCHAU 74
FIFA Online | SPECIAL 87
From Dust | VORSCHAU 60
Gilde 1400 | SPECIAL 84
Guild Wars 2 | VORSCHAU 72
Harveys neue Augen | VORSCHAU 65
Haunted | VORSCHAU 64
Homefront | VORSCHAU 44
Jurassic Park | MAGAZIN 12
Lands of Lore | STANDARDS 144
Lord of Ultima | SPECIAL 84
Mass Effect 3 | VORSCHAU 37
Max Payne 3 | VORSCHAU 74
Metro 2034 | VORSCHAU 75
Microsoft Kinect | MAGAZIN 12
Might & Magic: Heroes 6 | VORSCHAU 61
Might & Magic: Heroes Kingdoms | SPECIAL 85
Minecraft | MAGAZIN 12
Mirror's Edge 2D | SPECIAL 84
Need for Speed: Shift 2 Unleashed | VORSCHAU .. 59
Need for Speed World | SPECIAL 86
Portal 2 | VORSCHAU 56
Rage | VORSCHAU 45
Red Faction: Armageddon | VORSCHAU 52
Rift | VORSCHAU 68
Risen 2 | VORSCHAU 74
STALKER 2 | VORSCHAU 75
STALKER: Call of Pripyat | SPECIAL 130
STALKER: Clear Sky | SPECIAL 131
STALKER: Shadow of Chernobyl | SPECIAL 133
Starcraft 2: Heart of the Swarm | VORSCHAU 63
Star Wars: The Old Republic | VORSCHAU 70
Stronghold: Kingdoms | SPECIAL 83
Test Drive Unlimited 2 | VORSCHAU 58
The Elder Scrolls 5: Skyrim | VORSCHAU 38
The First Templar | VORSCHAU 32
The Next Big Thing | VORSCHAU 64
The Secret World | VORSCHAU 75
The Witcher 2: Assassins of Kings | VORSCHAU ... 42
The Witcher Versus | SPECIAL 85
Thief 4 | VORSCHAU 74
Tiger Woods Online | SPECIAL 83
Titan Quest | SPECIAL 127
Titan Quest: Immortal Throne | SPECIAL 124
Tomb Raider | VORSCHAU 54
Torchlight 2 | VORSCHAU 31
Total War: Shogun 2 | VORSCHAU 62
Trine 2 | VORSCHAU 76
Tron: Evolution | TEST 98
Warhammer 40K: Dark Millennium | VORSCHAU .. 76
Warhammer 40K: Space Marine | VORSCHAU 75

VOLLVERSION auf DVD

Titan Quest



Fakten zum Spiel im Überblick:

- In der Antike angesiedeltes Action-Rollenspiel
- Drei riesige Welten, die es zu erkunden gilt: Griechenland, Ägypten, Babylon
- Hervorragende Präsentation in schicker 3D-Grafik
- Über 30 mögliche Klassen mit jeweils zwei von insgesamt acht Meisterschaften wie Kriegsführung, Sturmmagie oder Naturzauber
- Dutzende Spezialfähigkeiten und Zaubersprüche
- Etliche mythische Kreaturen wie Zentauren, Schlangenmenschen oder die Hydra, die es im Kampf zu besiegen gilt
- 65 Charakterstufen und drei Schwierigkeitsgrade unterhalten mit immer anspruchsvolleren Gegnern und besserer Ausrüstung
- Kooperativer Mehrspieler-Modus für bis zu sechs Spieler

Fesselndes Spielprinzip
Das Spiel baut auf der unverwüstlichen Mechanik von Genre-Spitzenreiter **Diablo 2** auf und erweitert die Jagd nach immer neuen Gegenständen und höheren Levelstufen um einige Kniffe. So ist das Fähigkeitssystem etwa deutlich komplexer; einmal erlernte Skills lassen sich wieder verlernen, um dem Charakter eine andere Gewichtung zu verleihen. Und dank nach und nach zugänglichen Modifikatoren büßen auch die Anfangsfähigkeiten im weiteren Spielverlauf nicht an Nutzen ein. Der Kampf gegen Unmengen garstiger Monster verliert so auch nach vielen Stunden nicht seinen Reiz.



Eine Reise durch die Welt der Sagen
Ihr Abenteuer beginnt im antiken Griechenland, wo Monsterhorden die Bevölkerung bedrohen. Doch schon bald erfährt der Held von einem größeren Übel, das sogar die Zukunft der Götter bedroht. Auf der Suche nach Antworten besuchen Sie das Orakel von Delphi, durchstöbern das Grab von Ramses in Ägypten, erkunden die Hängenden Gärten von Babylon und besteigen schließlich gar den Olymp, den Sitz der Götter.



Hoher Wiederspielwert
Ihr Charakter erklimmt bis zu 65 Charakterstufen und findet dabei tausende Gegenstände mit zufällig generierten Eigenschaften. Dazu kommen Ausrüstungssets sowie einzigartige Waffen und Rüstungsteile. Die Suche nach immer besserer Ausstattung unterhält für viele Stunden. Zudem dürfen Sie sich nach dem ersten Durchgang im epischen und anschließend im legendären Schwierigkeitsgrad an stärkeren Widersachern versuchen.



Detailierte Grafik
Iron Lore Entertainments **Titan Quest** begeistert auch noch fast fünf Jahre nach seiner Veröffentlichung im Sommer 2006 mit scharfen Texturen, hübsch gestalteten Figuren und brachialen Zaubereefekten. Die Entwickler haben aufwändige Physikeffekte in das Spiel eingebaut: Erledigte Monster sinken realistisch zusammen und fliegen nach einer Spezialattacke auch schon mal ein paar Meter durch die Luft. Ausgerüstete Gegenstände sind an der Spielfigur sichtbar und auch die Gegner tragen mit großer Detailverliebtheit modellierte Waffen und Harnische. Dazu kommen den Bildschirm füllende Lichteffekte beim Einsatz von Magie.

INSTALLATIONSANLEITUNG

- Im Autostart-Menü der DVD starten Sie die Installation von **Titan Quest**.
- Installieren Sie anschließend den Patch 1.3 über den entsprechenden Menüeintrag.
- Während der Installation fordert das Programm Sie zur Eingabe der Seriennummer auf, die Sie auf der beigelegten Codekarte finden.

SYSTEMANFORDERUNGEN*

- CPU: 1,8 GHz
- Arbeitsspeicher: 512 MB RAM
- Grafikkarte: Direct-X-9-kompatibel mit 64 MB Grafikspeicher
- Benötigter Festplattenspeicher: 5 Gigabyte
- Betriebssystem: Windows XP, Vista, 7

* Minimum, Herstellerangaben

Die Seriennummer für Titan Quest finden Sie auf einer Codekarte zwischen den Seiten 74 und 75!



Fordernde Bossgegner
In Höhlen abseits des Weges sowie im Rahmen der Hauptaufträge stoßen Sie auf teils riesige Zwischengegner, die nicht nur mit ihrer Größe Eindruck schinden, sondern auch besonders schlagkräftig sind. Bei solchen Gefechten kommt es auf die richtige Taktik und den cleveren Einsatz der Fähigkeiten Ihrer Spielfigur an. Dank der eingängigen und frei belegbaren Steuerung entscheidet allein Ihr Können über den Ausgang des Kampfes und nicht eventuelle Bedienungsmacken. Per Tastendruck wechseln Sie schnell zwischen Ausrüstungssets, aktivieren Auren und wirken Zauber.



Mehr Mods: Seite 124-127.

Volle Mod-Kompatibilität
Dank des mitgelieferten Leveleditors haben Fans zahlreiche Modifikationen für das Action-Rollenspiel entwickelt. Einige davon wie „Andromeda's Sacrifice" oder „Lilith: The Will of the Demon" ergänzen das Spiel um gänzlich neue Gebiete samt eigener Geschichte. Manche Erweiterungen bieten sogar frische Meisterschaften mit neuen Fähigkeiten für Ihren Helden. Einen Überblick über die besten Hobby-Entwicklungen geben wir Ihnen in unserem Maps&Mods-Teil am Ende dieses Hefts. Die auf unserer DVD enthaltene Version von **Titan Quest** unterstützt alle Mods, welche nicht das Add-on **Immortal Throne** voraussetzen.

VOLLVERSION auf DVD

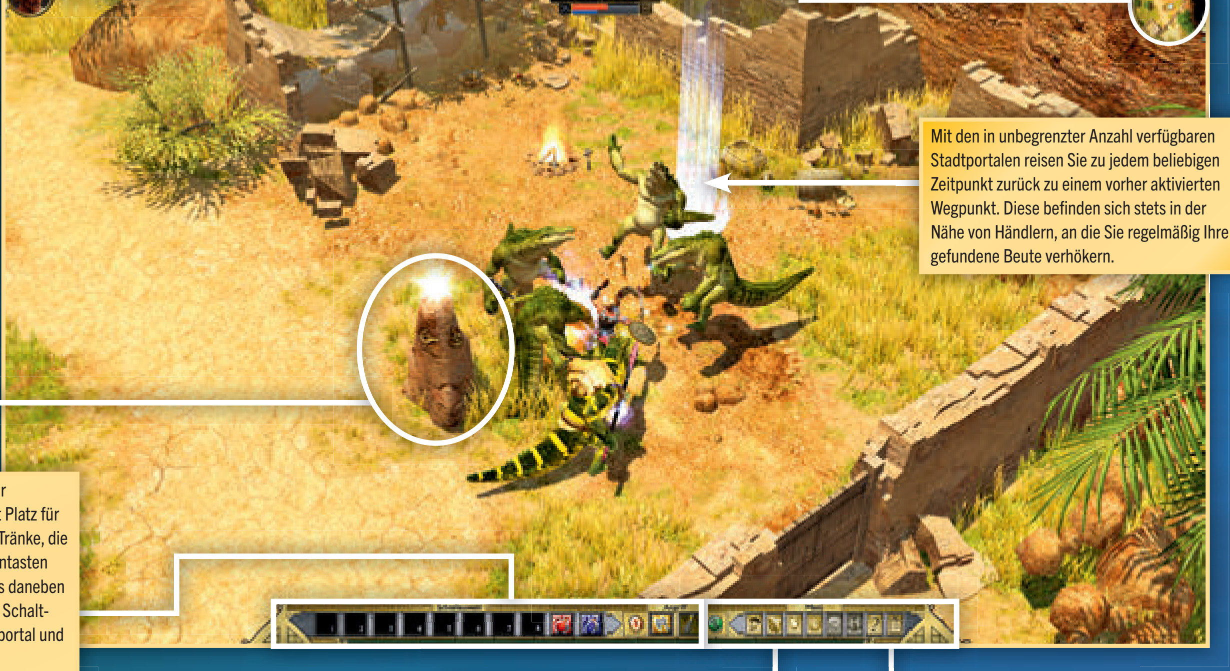
BILDSCHIRMANZEIGEN : SO BLICKEN SIE BEI TITAN QUEST DURCH

Schlank und unauffällig: Mit den Bildschirmanzeigen in Titan Quest haben Sie Zugriff auf alle wichtigen Funktionen und behalten auch im dicksten Schlachtgetümmel den Überblick.

Die Bedienung des Action-Rollenspiels ist dank einer angenehm unaufdringlichen Benutzeroberfläche sehr einfach und lenkt nicht von den Kämpfen gegen die vielen Widersacher ab. Die wichtigsten Elemente sind die Statusanzeige von Gesundheit und Energie in der oberen linken Bildschirmecke sowie die Menüleiste am unteren Rand, mit der Sie alle wichtigen Fenster erreichen und häufig gebrauchte Fähigkeiten für den schnellen Zugriff auf die Zifferntasten legen.

Ein Ausschnitt der Karte zeigt Ihnen in der oberen rechten Bildschirmeck die unmittelbare Umgebung. Für einen detaillierteren Blick öffnen Sie die große Karte, die Auftraggeber, Händler und Missionsziele markiert.

In der oberen linken Bildschirmecke verraten diese beiden Balken den Zustand der Gesundheit (rot) und Energie (blau) der Spielfigur. Mit Tränken frischen Sie diese Anzeigen auf, um länger zu überleben und Kraft für Spezialattacken zu tanken.



Solche magischen Schreine verleihen Ihrem Charakter für kurze Zeit Boni, welche den Kampf enorm erleichtern. Mit einem Klick auf den Monolithen aktivieren Sie seine Magie und verursachen künftig beispielsweise mehr Schaden, bewegen sich schneller oder häufen rascher Erfahrung durch erlegte Feinde an.

Mit den in unbegrenzter Anzahl verfügbaren Stadtportalen reisen Sie zu jedem beliebigen Zeitpunkt zurück zu einem vorher aktivierten Wegpunkt. Diese befinden sich stets in der Nähe von Händlern, an die Sie regelmäßig Ihre gefundene Beute verhökern.

Die linke Seite der Menüleiste bietet Platz für Fertigkeiten und Tränke, die Sie mit den Zifferntasten aktivieren. Rechts daneben befinden sich die Schaltflächen für Stadtportal und Waffenwechsel.



Die rechte Seite der Menüleiste enthält Symbole für separate Fenster wie Logbuch, Karte und Inventar samt Statusbildschirm. Der Rucksack des Helden besteht aus einer Reihe quadratischer Felder, in denen Sie Tränke, Waffen, Rüstungen und zur Verbesserung von Gegenständen nötige Relikte ablegen.



Ein Klick auf das Buchsymbol in der Menüleiste am unteren Bildschirmrand öffnet das Fähigkeitenfenster. Dort sehen Sie die zwei gewählten Meisterschaften für Ihren Charakter und steigern mit durch Stufenaufstiege erhaltenen Punkten Zauber und Spezialangriffe.


geil ist geil!
50*
Jahre
* Wir feiern in 2011 50 Jahre Saturn. Am 1.7.1961 eröffnete der erste Markt in Köln.
145 x IN DEUTSCHLAND
Und einmal auch ganz in Ihrer Nähe. Wie nah, erfahren Sie unter: www.saturn.de

RAZER SWITCHBLADE

Mini-PC für Spieler vorgestellt

Auf der diesjährigen CES (Consumer Electronics Show), die vom 6. bis 9. Januar in Las Vegas stattfand, stellte Razer sein Netbook Razer Switchblade vor, das speziell für Spieler konzipiert wurde. Das nur 172 x 115 x 25 Millimeter kleine Handheld bietet zwei Displays, von denen eines (ein Touchscreen) eine klassische Tastatur anzeigt. Der Clou: Je nach Spiel lassen sich darauf speziell angepasste Tasten darstellen, die bei **World of Warcraft** beispielsweise für Chatfunktionen oder Fähigkeiten des Charakters genutzt werden können. Die passenden Tastenprofile erstellen Sie entweder selbst oder laden diese von der Razer-Webseite herunter. Zur verbauten Hardware gibt sich Razer noch verhältnismäßig bedeckt. Unter der Haube arbeitet ein noch nicht angekündigter Intel-Atom-Prozessor, der über den integrierten Grafikprozessor auch für die Darstellung der Spiele zuständig ist. Als Betriebssystem dient Windows 7. Dazu kommen WLAN und eine Unterstützung für 3G (mobiles Internet), sowie USB 3.0, Mini-HDMI, ein Kopfhörer- und ein Mikrofonanschluss. Ob und wann das Switchblade erscheint und wie viel es kosten soll, ist unklar, denn: Das Switchblade ist bislang lediglich eine Konzept-Studie und nicht für die Massenfertigung vorgesehen, leider! ❑

Info: www2.razerzone.com/switchblade



◀ **PRAKTISCH** | Spiele wie **Warcraft 3** sollen auf dem Switchblade problemlos spielbar sein.

▶ **HANDLICH** | Dank der kompakten Größe des Netbooks, können Sie es stets bei sich tragen.





▶ **BEHILFLICH** | Die virtuelle Tastatur lässt sich für jedes Spiel individuell mit Tasten bestücken. Passende Profile liefert Razer auf Wunsch.

JOWOOD

Österreichischer Publisher meldet Insolvenz an

Ein Schock für **Arcania**-Fans: Anfang Januar meldete Publisher Jowood Insolvenz an. Der vom Wiener Handelsgericht ernannte Insolvenzverwalter hat eine erste Gläubigerversammlung für den 27. Januar angesetzt, das Insolvenzverfahren soll bis zum 7. April abgeschlossen sein – entweder mit der Rettung oder der Zerschlagung Jowoods. Zu Redaktionsschluss sah es allerdings so aus, als hätte Jowood Glück: Einige Investoren haben Interesse bekundet. Wer genau, wurde nicht verraten, es handele sich unter anderem aber auch um Unternehmen aus der Games-Branche. Die kommenden Wochen werden also spannend. ❑



Info: www.jowood.com

BATTLEFIELD 3

Kein Windows XP, kein DX9

Seit Langem schon warten Shooter-Fans auf ein Lebenszeichen von **Battlefield 3**. Nun gibt es erste Infos: Nicht nur der Enthüllungstermin steht fest (Siehe Seite 76), sondern auch erste technische Details: Mitarbeiter des schwedischen Entwicklers Dice twitterten jüngst, dass **Battlefield 3** die hauseigene Grafik-Engine Frostbyte 2 nutzen wird. Da die Engine für Direct X 11 entwickelt wird, soll der Shooter Direct X 9 und das Betriebssystem Windows XP nicht mehr unterstützen. Spieler werden sich für **Battlefield 3** also umstellen und Geld in neue Hardware investieren müssen. ❑

Info: www.pcgames.de

Bildquelle: BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

Sebastian Stange*

„2011 könnte das Jahr sein, in dem ich mir eine Grafikkarte kaufe."

Ich bin eigentlich überzeugter Konsolero und schreibe, wenn ich nicht gerade Herrn Horn zu Crytek begleite, für das famose PlayStation-Magazin play³. Und ich liebe meine PS3. Die einmalige Hardwareanschaffung, das bequeme Couch-Zocken und der große Spielekatalog sprechen mich einfach an. Mein aktueller PC hat vier CPUs aber nur Onboard-Grafik. Aber 2011 könnte ich rückfällig werden. Nicht nur, weil mich **Diablo 3** sowie **Civilization V** mächtig locken, sondern weil auf dem PC die meisten Innovationen stattfinden. Dinge wie **Minecraft**, die sich zusammen mit den Spielern entwickeln und beständig verändern – nee, würde auf der PS3 nicht funktionieren. Und auf dem PC gibt es mit Steam eine phänomenale Plattform für Indie-Games, Episoden-Spiele oder Budget-Hits. Der Online-Store meiner PS3 ist ein Krampf und bietet nicht ansatzweise dieses Angebot. Herumexperimentieren, Modden, neue Spielmechaniken entdecken – das geht nur mit Kumpel PC.

* Sebastian Stange ist Redakteur unseres Schwestermagazins play³.

HORN DES MONATS*

STEFAN WEISS



Der große, alte Mann der PC Games, Stefan Weiss, zeigt diesen Monat, dass Rechtschreibung keine Frage der Berufserfahrung ist: In seiner Vorschau zu **Guild Wars 2** schrieb er nämlich: „Sie … rufen sich Helfer wie Untore … herbei" Untore? UN-TORE? So wie das Untor des Monats? Oder das ländliche Scheunenuntor? Welch Torheit unseres Kollegen!

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu **All Star Strip Poker** schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."

PC-GAMES-LESERCHARTS

Ob Einzelspieler-Shooter, Adventure oder Online-Rollenspiel – diese Titel spielen PC-Games-Leser derzeit am liebsten. Auf www.pcgames.de können Sie jederzeit an der Abstimmung teilnehmen!

Platz	Titel	Hersteller	Test	Wertung
1	The Elder Scrolls 4: Oblivion	Take 2	Test in 06/06	Wertung: 89
2	Mass Effect 2	Electronic Arts	Test in 02/10	Wertung: 88
3	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts	Test in 04/10	Wertung: 90
4	Dragon Age: Origins	Electronic Arts	Test in 12/09	Wertung: 91
5	Call of Duty: Black Ops	Activision	Test in 12/10	Wertung: 90
6	Two Worlds 2	Topware	Test in 12/10	Wertung: 88
7	The Witcher	Namco Bandai	Test in 10/08	Wertung: 87
8	Starcraft 2	Blizzard Entertainment	Test in 09/10	Wertung: 90
9	Fallout: New Vegas	Bethesda	Test in 11/10	Wertung: 84
10	Fallout 3	Bethesda	Test in 01/09	Wertung: 90

THE LOGIC FACTORY

Unerwartete Rückkehr



Das kam wirklich überraschend: Nach 14 stillen Jahren meldet sich das US-Studio The Logic Factory aus der Versenkung zurück! Die Firma konnte im Jahr 1995 mit dem Weltall-Strategiespiel **Ascendancy** einen beachtlichen Erfolg verbuchen – PC Games widmete dem Spiel sogar eine Seite in unserer Meisterwerke-Rubrik (Ausgabe 05/09). Seinen Klassiker hat das Studio nun für Apples iPhone und iPad originalgetreu umgesetzt (Bild rechts), weitere Spiele sollen in Zukunft folgen. ❑

Info: www.logicfactory.com

INTERVIEW MIT TODD TEMPLEMAN

„Das ist nur unser erster Schritt."

PC Games: Wo habt ihr nur die ganze Zeit gesteckt?

Templeman: „Wir waren in unserer Forschungs- und Entwicklungshöhle. Fühlt sich gut an, wieder unsere Köpfe rauszustrecken."

PC Games: Wie habt ihr euch 14 Jahre finanziert? Musstet ihr das Studio zwischenzeitlich schließen?

Templeman: „Wir waren nie weg. Einige sehr geduldige Investoren haben zu uns gehalten und wir haben auch eine Menge Vertrauen in die Entwicklungsarbeit, die wir geleistet haben."

PC Games: Und wie geht's jetzt weiter bei euch?

Templeman: „Alles, was ich sagen kann – ich habe unserem Team versprochen, dass ich nicht mehr verrate – , ist, dass **Ascendancy** sich von hier an weiterentwickeln wird. Wir schuften schon eine ganze Weile und das ist nur unserer erster Schritt."

PC Games: Aber jetzt entwickelt ihr in erster Linie für iPad und iPhone, wie es scheint.

Templeman: „Wir dachten uns, wenn Apple den Entwicklern schon so eine Plattform bietet, ist es nur richtig, wenn sie dafür unsere Aufmerksamkeit bekommen. Wir lieben es, ein Teil davon zu sein. Wir sind davon überzeugt, dass das erst der Anfang ist."


Todd Templeman ist Mitgründer von The Logic Factory

JURASSIC PARK

Telltale lässt die Dinos los



Neue Wege bestreitet das Adventure-Studio Tellltale mit dem kürzlich angekündigten Spiel zur **Jurassic Park**-Filmreihe. Beim Gameplay will man sich vom Playstation-3-Spiel **Heavy Rain** inspirieren lassen. So soll es neben Actioneinlagen auch ruhige Passagen zur Charakterentwicklung geben. Wir vermuten eine Mischung aus Quick-Time-Events gegen riesige Dinos und Rätseleinlagen in typischer Telltale-Manier. Der Spieler wird zudem erheblichen Einfluss auf den Storyverlauf haben. Das Spiel soll ein Sequel zum ersten Film werden und in fünf Episoden nach und nach für PC und Mac erscheinen. ❑

Info: www.telltale.com

KINECT

Bewegungssteuerung auch für den PC

Die Bewegungssteuerung der Xbox 360, Kinect, funktioniert mithilfe von diversen Hacks schon längere Zeit auf dem PC. Mitte Januar bestätigte Microsoft-Chef Steven Ballmer gegenüber der BBC, dass sein Unternehmen daran arbeitet, die Technik auch offiziell für den PC herauszubringen. Jedoch wolle man erst dann genauere Daten und Informationen preisgeben, sobald man mit der Entwicklung weit genug sei. Unterdessen kündigte der koreanische Spiele-Entwickler GamePrix das erste Kinect-Spiel für den PC an, ein Beat-'em-Up namens **Divine Soul**. Darin soll Kinect für die PvP- und Turniersteuerung verwendet werden. ❑

Info: xbox.com/de-de/kinect

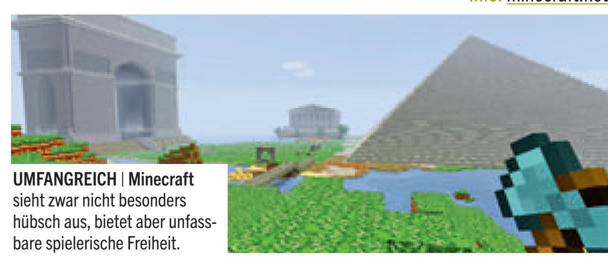


GEWINNER DES MONATS

Minecraft: Über 1 Million Verkäufe

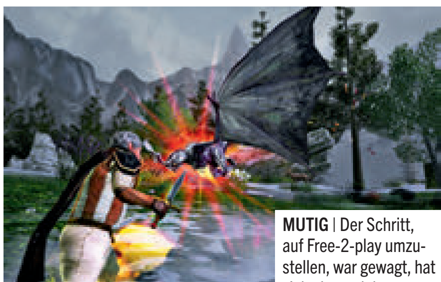
Das Indie-Spiel **Minecraft** ist ein voller Erfolg. Wie der Entwickler Markus Persson bekannt gibt, habe er das Spiel mehr als eine Million Mal verkauft. Das Spiel verfügt zu Redaktionsschluss über etwa 3,2 Millionen registrierte User, die Mehrheit spielt also noch die kostenlose Version des Games. Die fertige Fassung soll zum Release 20 Dollar kosten. ❑

Info: minecraft.net


UMFANGREICH | Minecraft sieht zwar nicht besonders hübsch aus, bietet aber unfassbare spielerische Freiheit.

Herr der Ringe Online: Mehr Umsatz

Anfang November stellte Entwickler Turbine sein Online-Rollenspiel **Der Herr der Ringe Online** auf ein Free-2-play-Konzept um. Spieler zahlen somit keine monatliche Gebühr mehr, der Titel finanziert sich über die Einnahmen aus dem spielinternen Item-Shop, in dem Sie optionale Zusatzausrüstung erwerben können. Das scheint sich für Turbine zu lohnen, denn seit der Umstellung hat der Entwickler den Umsatz laut eigenen Aussagen verdreifacht. Außerdem verzeichnete das Spiel etwa eine Million neue Spieleranmeldungen und eine Rückkehrquote von ehemaligen Spieler von 20 Prozent. ❑


MUTIG | Der Schritt, auf Free-2-play umzustellen, war gewagt, hat sich aber gelohnt.

Info: www.lotro-europe.com


DC UNIVERSE and all related characters and elements are trademarks of and © DC Comics.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s10)
DC
WB GAMES
SOE
SONY ONLINE ENTERTAINMENT
DC UNIVERSE ONLINE
DIE NÄCHSTE LEGENDE BIST DU!™
Ab 14. Januar 2011
Entdecke mehr auf
DCUNIVERSEONLINE.COM
AUCH ERHÄLTLICH FÜR:
PC DVD-ROM
PS3
PlayStation 3
"PlayStation", "PS3" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "" is a trademark of the same company. "" is a registered trademark of Sony Corporation. DC UNIVERSE ONLINE software © 2010 Sony Online Entertainment LLC. All other elements © 2010 DC Comics. SOE and the SOE logo are registered trademarks of Sony Online Entertainment LLC. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners. All rights reserved.

WO IST DER TEST?

Obwohl Dead Space 2 bereits am 3. Februar erscheint, finden Sie in dieser Ausgabe keinen Test.
Der Grund: EA wollte uns im Gegensatz zu den Konsolenfassungen (siehe Bild unten) keine PC-Version zuschicken. Stattdessen sollten wir das Spiel vor Ort beim Hersteller testen. Eine ausgiebige Begutachtung des Titels und seiner etwaigen technischen Probleme wäre somit nicht möglich gewesen – ein Unding. Deshalb lesen Sie den Test parallel zum Release unter www.pcgames.de und natürlich im nächsten Heft.





ZUM AN DEN KOPF FASSEN | Isaac Clarkes neuestes Abenteuer beschäftigt die Behörden.

USK-Kontroverse um Dead Space 2

Von: Thorsten Küchler

Warum der Horror-Shooter von Electronic Arts beinahe nicht in Deutschland erschienen wäre …

Am 23. Dezember 2010 geht ein Aufschrei durch die deutsche Spielerschaft: Das bayerische Sozialministerium will die USK-Freigabe von **Dead Space 2** mittels eines sogenannten Appellationsverfahrens kippen. Hinter diesem komplizierten Wort steckt nichts anderes als die rechtliche Möglichkeit der Bundesländer, die Freigabe eines Videospiels anzuzweifeln und es erneut prüfen zu lassen. Genau von diesem Recht hat Bayern also Gebrauch gemacht. Der Hersteller des Spiels geht daraufhin in die Offensive: „Wir fordern Bayern auf, das Appellationsverfahren wieder einzustellen und sich dem Spruch der Gutachter anzuschließen, die vor dem Hintergrund ihrer langen Erfahrung (30.000 Prüfungen) zu der Entscheidung für eine Kennzeichnung gekommen sind", echauffiert sich Dr. Olaf Coenen, Geschäftsführer von EA Deutschland. Tausende von Spielern beteiligen sich an einer entsprechenden Online-Petition.
Am 13. Januar dann die gute Nachricht: Auch die erneute Prüfung von **Dead Space 2** führte zu einer Freigabe „ab 18 Jahren", der Action-Knaller kommt am 3. Februar in den deutschen Handel. Dennoch dürfte diese Kontroverse Folgen haben. Denn das bayerische Sozialministerium übermittelte uns dieses Statement: „Durch die jetzige Entscheidung ist keine Abstimmung der USK mit der BPjM mehr möglich, obwohl im Verfahren eine Reihe fachkundiger Gutachter das Spiel als indizierungswürdig bewertet hatten und im Jugendschutzgesetz für Zweifelsfälle eine enge Abstimmung vorgesehen ist. Bayern wird sich deshalb auf Bundesebene für Verbesserungen im Bereich des USK-Verfahrens einsetzen, damit künftig eine Prüfung durch die Bundesprüfstelle auch dann möglich ist, wenn vorher schon eine Alterskennzeichnung durch die USK erfolgt ist". ❑

USK UND PEGI IM VERGLEICH

Am Beispiel von Risen zeigen wir Ihnen die Unterschiede zwischen deutschen und europäischen Ratings.

SO WERTET DIE DEUTSCHE USK:



Deutschland hat in Sachen Alterseinstufungen das europaweit strengste Prüfsystem. Egal ob „ab 6", „ab 12", „ab 16" oder „ab 18 Jahren": Die Einschätzungen der USK-Gremien sind nicht nur eine Empfehlung für Eltern, sondern auch für den Handel rechtlich bindend. Bedeutet: Wer ein 18er-Spiel an einen Jugendlichen verkauft, macht sich damit strafbar! Die Größe der USK-Stempel ist nicht nur exorbitant, sondern auch genau vorgegeben: Auf Spieleverpackungen müssen die Symbole mindestens 3,5 x 3,5 cm groß sein. **Risen** erhielt eine Freigabe „ab 12 Jahren". Denn dessen „Gewaltdarstellungen, wirken für diese Altersgruppe immer erkennbar unrealistisch, können nicht auf Alltagssituationen übertragen werden und bieten keine Modelle für Konfliktlösungen."



SO WERTET DIE EUROPÄISCHE PEGI:

16
www.pegi.info

Die Abkürzung PEGI steht für Pan European Game Information und bezeichnet eine Alterseinstufung, die in insgesamt 16 europäischen Ländern gültig ist. Allerdings hat die PEGI im Gegensatz zur USK nur empfehlenden Charakter – rechtlich bindend sind die Ratings also nicht. Ein weiterer entscheidender Unterschied zum deutschen Prüfsystem ist die Inhaltsklassifizierung der PEGI: Auf den Rückseiten der Spieleverpackungen prangen quadratische Symbole, die den Inhalt des jeweiligen Titels verdeutlichen sollen. Im Falle von **Risen** sind das beispielsweise die unten abgebildeten „Violence" (Gewalt), „Drugs" (Drogen) und „Bad Language" (Schimpfwörter). Somit erhielt das Rollenspiel aus dem Hause Deep Silver eine Freigabe ab 16 Jahren. Die PEGI-Symbole sind übrigens nur deshalb auch auf vielen USK-Verpackungen zu sehen, weil diese einheitlich für den deutschsprachigen Raum inklusive Schweiz und Österreich produziert werden.







INTERVIEW MIT **MARTIN LORBER**

„Wir kämpfen für die Rechte der Gamer!“

PC Games: Kommt es bei den USK-Entscheidungen letztlich nur auf die Zusammensetzung und die Tagesform des Prüfgremiums an?
Lorber: „Ich denke, der Ablauf des Verfahrens im Fall **Dead Space** offenbart die Schwäche des Altersklassifizierungssystems, das wir in Deutschland haben. Zwar arbeiten die USK-Gutachter mit größter Sorgfalt und vor dem Hintergrund langer Erfahrung, es bleiben aber in einem Gutachterverfahren letztlich subjektive Entscheidungen. Der Rest von Europa geht hier einen anderen Weg und vertraut auf ein standardisiertes und objektives Verfahren auf der Grundlage eines Fragebogens. Tagesform und subjektive Einstellung des Prüfers spielen hierbei keine Rolle mehr.“
PC Games: Trägt EA als einer der größten Hersteller von Unterhaltungssoftware nicht auch eine moralisch-gesellschaftliche Verantwortung?
Lorber: „Ich denke, dass wir unserer gesellschaftlichen Verantwortung absolut gerecht werden, denn wir sind wie kaum jemand sonst in den Bereichen, Medienkompetenz, Aufklärung und Bildung tätig. Natürlich muss man bei jedem einzelnen Spiel sich auch die Frage stellen, ob das, was wir zeigen, die Normen und Werte unserer Gesellschaft verletzt oder ob es vielmehr um Geschmacksfragen, persönliche Vorlieben, Abneigungen und Moralvorstellungen geht. Ich finde, bei dem Spiel **Dead Space 2** ist Letzteres der Fall. Was wir zeigen, bewegt sich im Rahmen des Genreüblichen. Es ist vielmehr zu diskutieren, wie die „Welt“ im September 2009 zu **Dead Space** geschrieben hat, ob ‚der Erwachsene nicht ein Recht auf Horror hat.‘“
PC Games: Sehen Sie die Glaubwürdigkeit der USK durch den Fall **Dead Space 2** gefährdet?
Lorber: „Ich denke, die Glaubwürdigkeit der USK, wo schon über 30.000 Spiele geprüft wurden, wird durch diesen Fall insgesamt nicht gefährdet. Wir werden aber als Gesellschaft darüber nachdenken müssen, ob wir in einer global vernetzten Welt weiterhin einen risikoreichen Sonderweg beim Jugendmedienschutz gehen wollen oder ob wir uns nicht an dem europäischen Standard orientieren sollten.“


Martin Lorber ist Jugendschutzbeauftragter und Pressesprecher bei Electronic Arts Deutschland.

PC Games: Welche Lehren ziehen Sie aus dem aktuellen USK-Hickhack um **Dead Space 2?**
Lorber: „Dass wir uns in Zukunft noch stärker für ein Selbstklassifizierungssystem à la PEGI in Deutschland einsetzen werden und nicht müde werden, für die Rechte der Gamer zu kämpfen.“

INTERVIEW MIT **JÜRGEN HILSE**

„Es muss möglich sein, über Altersfreigaben zu diskutieren!“


Jürgen Hilse ist Ständiger Vertreter der Obersten Landesbehörden bei der USK.

PC Games: Sie selbst waren an den Prüfungen zu **Dead Space 2** beteiligt. Können Sie kurz schildern, wie kontrovers das Spiel besprochen wurde?
Hilse: „Bei Computerspielen, die eine Freigabe für Erwachsene anstreben, ist immer zu prüfen, ob die Indizierungsgründe der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM) als erfüllt anzusehen sind. Im positiven Fall schreibt das Jugendschutzgesetz vor, dass ein solches Spiel nicht gekennzeichnet werden darf. Bei manchen Spielen ist die Entscheidung darüber nicht einfach, sondern erfordert eine sorgfältige Prüfung und Abwägung. Dies war beim vorliegenden Spiel der Fall.“
PC Games: Wird Ihre Arbeit durch das bayerische Appellationsverfahren nicht ad absurdum geführt? Schließlich vertreten Sie ja die Obersten Landesjugendbehörden bei der USK.
Hilse: „Nein, es ist weder überraschend noch absurd, sondern das in den Grundsätzen festgelegte Recht eines Bundeslandes, eine erneute Prüfung eines Spieles zu verlangen; zumal die vorangegangenen Entscheidungen gezeigt haben, dass durchaus eine andere Entscheidung gefällt werden könnte.“
PC Games: Die Kennzeichnung „Keine Jugendfreigabe“ schließt laut USK aus, „dass drastisch inszenierte und grafisch detailliert aufbereitete Gewalttaten gegen menschenähnlich gestaltete Spielfiguren die Spielhandlung prägen“. Hätten **Dead Space 2** und auch sein Vorgänger also niemals eine USK-Freigabe erhalten dürfen?
Hilse: „Wenn Sie **Dead Space 1** und **2** kennen würden, würden Sie dies nicht fragen, denn dies trifft auf die Spiele eben nicht zu.“
PC Games: Sehen Sie die Glaubwürdigkeit der USK als Prüfeinrichtung durch den aktuellen Fall **Dead Space 2** ernsthaft gefährdet?
Hilse: „Nein, überhaupt nicht, denn es muss immer möglich sein, über Wirkungsannahmen und, damit verbunden, Altersfreigaben zu diskutieren.“

INDIZIEREN, PRÜFEN, BESCHLAGNAHMEN: WER IST DAFÜR ZUSTÄNDIG?



Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle
Man liest oftmals Sätze wie „Die USK verbietet Spiel X“ oder „Die USK indiziert Spiel Y“ – derartige Behauptungen sind natürlich Quatsch. Die USK ist nämlich nur für die Altersfreigaben von Video- und Computerspielen zuständig. Verbote und Ähnliches kann nur die BPjM aussprechen (siehe rechts). Auch ist die Annahme falsch, die USK selbst würde über die Klassifizierung der Spiele entscheiden. Vielmehr organisiert die in Berlin ansässige Institution das Verfahren, in dem staatliche Vertreter dann ein Alterskennzeichen vergeben. Eine Schlüsselrolle nehmen dabei die Sichter der USK ein: Das sind Angestellte, deren Job es ist, eingereichte Titel zu spielen, zu analysieren und letztlich dann dem Prüfgremium vorzuführen. Letzteres besteht aus vier Jugendschutzsachverständigen und einem ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden. Am Ende empfehlen die Jugendschutzsachverständigen eine Altersfreigabe, die der staatliche Vertreter übernimmt oder gegen die er ein Veto einlegt. Wenn der Hersteller des Spiels seinerseits nicht in Berufung geht (wie etwa bei **Dead Space 2**), erhält das Spiel sein Alterskennzeichen.



Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien
Die BPjM ist für die Indizierung von jugendgefährdenden Computerspielen zuständig – und deshalb in der Spielergemeinde umstritten. Denn nicht selten wandern hierzulande Titel auf den Index, die beispielsweise in den USA zu den absoluten Kassenschlagern gehören. Allerdings wird die BPjM nicht von selbst aktiv, sondern nur dann, wenn eine Jugendbehörde oder ein anerkannter Träger der freien Jugendhilfe dies beantragt. Allerdings können nur Spiele, denen die USK bereits das Alterssiegel verweigert hat, indiziert werden. Entscheidet sich das 12er-Gremium der BPjM für eine Indizierung, so hat das weitreichende Folgen. Denn: Ein indiziertes Spiel darf nicht mehr beworben und nicht mehr öffentlich im Handel präsentiert werden. Auch Magazine wie die PC Games können folglich nur noch sehr eingeschränkt über solche Spiele berichten. Verstoßen die Inhalte eines Titels sogar gegen das deutsche Strafgesetz (beispielsweise durch volksverhetzende Nazi-Symbolik), so fällt die Beschlagnahmung eines solchen Spiels in die Verantwortung der Staatsanwaltschaften. Dann darf das betroffene Produkt überhaupt nicht mehr verkauft oder gehandelt werden.



STREITFRAGE DES MONATS

Brauchen wir die USK?



Ja

Petra Fröhlich
Chefredakteurin

„Wenn über Dead Space 2 nicht gestritten werden darf, worüber dann?“

PEGI for Germany – dass sich Spielehersteller wie Electronic Arts nichts sehnlicher wünschen als das, ist verständlich. Keine Extrawurst, keine Extrakosten. Das Leben könnte so schön sein. Die entscheidende Frage lautet aber: Ist PEGI wirklich besser? Für ein Land, in dem der „Schutz der Jugend“ im Grundgesetz nur eine Zeile nach „Eine Zensur findet nicht statt“ folgt? Ich meine: Nein. Manche PEGI-Einstufung mutet reichlich albern an, was nicht zuletzt am PEGI-Fragebogen zum Selbstausfüllen liegt. Der erinnert mich stellenweise an die bizarren US-Einreiseformulare („Haben Sie die Absicht, einen terroristischen Anschlag zu verüben – ja/nein“). Es gibt keinen Grund, an der USK zu rütteln: Die Kennzeichen sind verständlich, sie sind verbindlich, sie sind kompatibel zu den FSK-Logos auf DVDs. 99 % der Einstufungen sind aus meiner Sicht nachvollziehbar – insbesondere, wenn man sich mal die Mühe macht, die seitenlangen und leider nicht öffentlichen Begründungen zu studieren. Die lesen sich in weiten Teilen wie ein Spieletest. Bei über 3.000 geprüften Spielen pro Jahr darf es auch mal ein oder zwei Kontroversen geben. **Dead Space 2** ist so eine Kontroverse. Ein überragendes, aber eben auch überragend brutales Spiel – und da muss es erlaubt sein, eine Entscheidung zu hinterfragen. Selbst dann, wenn sie aus Bayern kommt.

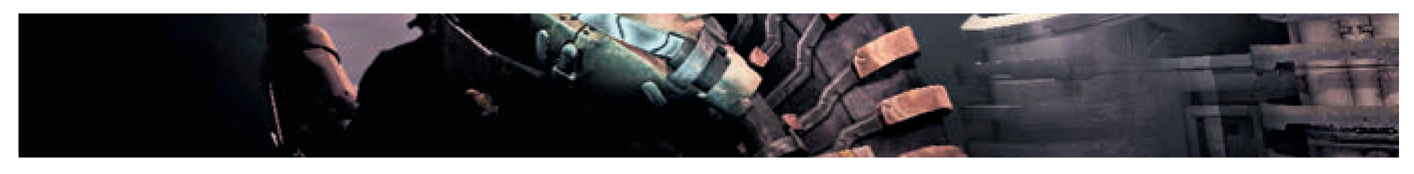


Nein

Thorsten Küchler
Redaktionsleiter

„Es wird höchste Zeit für einen gemeinsamen europäischen Weg!“

Die Bürokraten von der EU sind sich nicht zu schade, Absurditäten wie eine internationale Gurken-Krümmungsverordnung ins Leben zu rufen – aber beim Thema Videospiele gehen einige Staaten weiterhin ihren eigenen Weg. Und der ist im Falle von Deutschland meines Erachtens langfristig zum Scheitern verurteilt. Ich bezweifle ja nicht, dass die Gutachter der USK nach bestem Gewissen handeln. Aber: Das Beispiel **Dead Space 2** zeigt die Lücken im System gnadenlos auf. Hersteller haben durch die geltenden Einspruchsregelungen de facto gleich mehrere Male die Chance, ein kontroverses Spiel durchzuboxen. Frei nach dem Motto: „Irgendwann wird sich schon ein gut gelauntes Prüfgremium finden, das beim Thema Bildschirmgewalt nicht so pingelig ist!“. Zudem sind die Richtlinien, welche zu den einzelnen Altersfreigaben führen, arg schwammig formuliert. So schließt ein 18er-Siegel beispielsweise laut USK aus, „dass gewaltbeherrschte Spielaufgaben alle anderen Spielelemente dominieren!“ Mit Verlaub: Angesichts dieser Norm müsste jedes **Call of Duty**, jeder Ego-Shooter durch die Prüfung rasseln. Solche Ungereimtheiten müssen verschwinden – nicht nur, um den Publishern die Arbeit zu erleichtern, sondern auch uns Konsumenten zuliebe. PC-Spiele sind internationales Kulturgut, also sollten sie auch als solches behandelt werden!





Sharkoon
SCORPIO 1000
SCORPIO 2000
Durchdacht bis ins Detail: Sowohl der SCORPIO 1000 als auch der SCORPIO 2000 sind funktionelle ATX-Gehäuse, die Platz für eine Vielzahl an Laufwerken bieten. So können zwei 3,5"-Festplatten in extern zugänglichen Fast-Swap-Schächten installiert werden, während die Gehäuse intern Montagemöglichkeiten für vier 2,5"-Festplatten oder SSDs und weitere drei 3,5"-Festplatten bereitstellen. Die Innenräume beider Tower sind schwarz lackiert und verfügen über eine im Bodenbereich platzierte Netzteilpositionierung.
Für ein sauberes Kabelmanagement im Inneren stellen die SCORPIO-Gehäuse mehrere Kabelschächte und -durchführungen bereit. Die Montageplatte des Mainboards bietet eine Öffnung zur vereinfachten CPU-Kühlerinstallation.
STORAGE SOLUTIONS | MULTIMEDIA | POWER SUPPLIES | INPUT DEVICES | CASES | COOLING
www.sharkoon.de

2010 DER GROSSE JAHRESRÜCKBLICK

Von: Robert Horn

Wer hat an der Uhr gedreht? Wir lassen ein tolles Spielejahr Revue passieren.

Huch, ist schon 2011? Das ging aber schnell. Spulen wir lieber noch einmal zurück. Wie war das so, dieses 2010? Ein gutes Jahr für Spieler? Oder doch eher geprägt von Enttäuschungen, fragwürdigen Publisher-Aktionen und überteuerten, viel zu hoch gelobten (und bewerteten!) Software-Machwerken, die jeder Drittklässler mit Informatikkenntnissen besser hinbekommen hätte?

Nein, so schlimm war es nicht. Aber 2010 hielt die eine oder andere Überraschung für Spieler bereit, sei es in negativer Hinsicht (etwa der fiese Ubisoft-Kopierschutz oder der Trend zu überteuerten DLCs) oder in positiver: **Duke Nukem Forever** soll nun doch endlich erscheinen, Entwickler Dice packt in das mittelmäßige **Battlefield Bad Company 2** einen sauguten Mehrspielerteil und das heiß ersehnte **Starcraft 2** erscheint.

Bei PC Games ist es fast schon Tradition, dem abgelaufenen Jahr ein paar Seiten zu widmen und sich zu erinnern. Wir blicken mit Ihnen gemeinsam zurück und zeigen Ihnen Interessantes, Kurioses und Denkwürdiges aus der Spielebranche 2010. Auch uns selbst nehmen wir unter die Lupe: Wer ergattert den Horn des Jahres, welches Heft-Cover gefiel uns am besten oder zwingt uns zähneknirschend, Besserung zu geloben? Und warum war im November 2010 ein Haufen Leser bei uns in der Redaktion? Auf der ersten Doppelseite beschäftigen wir uns zudem mit dem Spiel des Jahres, gewählt von den Usern auf www.pcgames.de. Viel Spaß mit den Ergebnissen! ❑



DAS BESTE SPIEL 2010 (EINZELKATEGORIE)





Die Einzelkategorien zeigen am deutlichsten, wo die Stärken der beliebtesten Spiele 2010 liegen:

Manche Spiele überzeugen vielleicht nicht mit ihrer Grafik, haben dafür aber andere, suchterzeugende Qualitäten. Ein **Super Meat Boy** etwa spielen wir nicht, weil uns die Optik umhaut, sondern weil das Gameplay beeindruckt. Und so zeichnen wir einige Spiele aus, die sich in Einzelkategorien hervortun. Obwohl, wie wir überrascht festgestellt haben, die Meinungen hier doch recht einhellig sind …

DAS BESTE SPIEL 2010 (GENRE)

In dieser Kategorie kürten unsere User die Könige des jeweiligen Genres:

Jeder Spieler hat sein Lieblingsgenre, jedes Genre wiederum seine Untergenres und seine eigenen Gesetze. Welches Ihr Genre des Jahres ist, müssen Sie selbst entscheiden. Welche Spiele aber in ihren jeweiligen Genres ganz oben stehen, haben unsere User auf www.pcgames.de entschieden. Mehr Infos dazu finden Sie auf der Webseite.

BESTES ADVENTURE: Monkey Island 2 Special Edition
BESTES ROLLENSPIEL: Mass Effect 2
BESTES MMORPG: World of Warcraft: Cataclysm
BESTES ACTIONSPIEL: Assassin's Creed 2
BESTES RENNSPIEL: F1 2010



BESTES STRATEGIESPIEL:
Starcraft 2: Wings of Liberty



BESTER EGO-SHOOTER:
Battlefield Bad Company 2

DAS SPIEL DES JAHRES 2010

Ein Rollenspiel ist in der Gunst der Spieler ganz nach oben geklettert.

Deutschland ist Rollenspielland, so viel steht fest. Schon immer standen fantasievolle Welten, weite Landschaften, strahlende Helden und aufwendige Quests hoch in der Gunst hiesiger Spieler. So richtig verwunderlich ist es also nicht, dass unsere User auf pcgames.de das epische Rollenspiel **Mass Effect 2** (Test in der PC Games 02/2010, Redakteur Felix Schütz vergab eine stolze 88-%-Wertung) zu ihrem Spiel des Jahres 2010 gewählt haben. Und das, obwohl eine der wenigen Kritiken zum Spiel lautet, dass die Rollenspielelemente im Vergleich zum Vorgänger deutlich heruntergefahren wurden. Trotzdem fesselt das Sci-Fi-Setting, vielleicht gerade wegen der Abwesenheit klischeetriefender Orks, Elfen und Ritter.

Auf Platz 2 der Wahl findet sich übrigens der Deutschen zweitliebstes Genre: **Starcraft 2: Wings of Liberty** (Test in Ausgabe 09/2010, Wertung 90 %, wieder war es Kollege Schütz), ein Echtzeitstrategiespiel der alten Schule, zeigte Fans und Kritikern, dass es keine ultimative Innovation braucht, um ein herausragendes Spiel zu machen. Für den ersten Platz reichte es dennoch nicht. Vielleicht nächstes Mal?

DAS SPIEL DES JAHRZEHNTS

Die Ehre, sich bestes Spiel der letzten zehn Jahre nennen zu dürfen, wird Half-Life 2 zuteil:

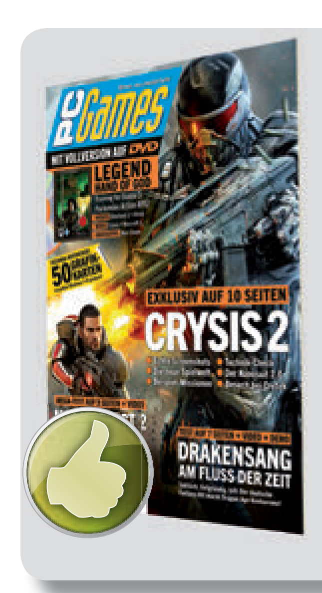
Wir wundern uns nicht, nein. Wohl kein anderes Spiel hat den Titel „Spiel des Jahrzehnts" mehr verdient als Valves Shooter. **Half-Life 2** vereint so viele Facetten guten Gameplays in sich, erzählt eine atmosphärisch packende Geschichte und bringt mit der Gravity-Gun mal eben eine innovative Waffe, die die Shooter-Gesetze komplett umschreibt. Noch heute lebt das Spiel durch unzählige Mods weiter, noch immer rufen Fans weltweit nach einer Fortsetzung der Abenteuer von Gordon Freeman. Interessant sind aber auch die Platzierungen 2 und 3: **World of Warcraft** kann man mit Fug und Recht als das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten bezeichnen, welches auch nach sechs Jahren noch Millionen von Menschen begeistert. Platz 3 dagegen, **Call of Duty 4**, setzte 2008 Maßstäbe in Sachen Action und Inszenierung – ein Rezept, das sich auch heute noch in jedem guten Shooter wiederfindet.

PLATZ 1
Half-Life 2



PLATZ 2
World of Warcraft

PLATZ 3
Call of Duty 4: Modern Warfare



DAS COVER DES JAHRES

Ein Blick zurück auf zwölf Ausgaben PC Games. Redakteure wählen ihre Favoriten, positiv wie negativ.

Das rockt: PC Games Ausgabe 02/2010
Das Rennen hat die Ausgabe 02/10 gemacht. Sie kam bei den meisten Redakteuren am besten an. **Crysis 2** war das Coverthema – und die Künstler bei Crytek, die wissen, wie gute Bilder für die Heftvorderseite auszusehen haben. Chefredakteurin Petra Fröhlich dazu: „Dynamik, Action, Details – so muss ein Cover-Artwork aussehen." Recht hat sie. Deswegen wählen wir diese Ausgabe zu unserem Lieblingscover 2010.

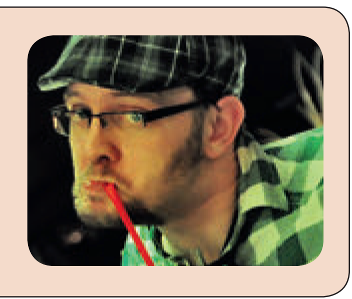
Ehrliche Selbstkritik: PC Games Ausgabe 01/2010
Recht eindeutig fiel die Wahl aus, als es darum ging, unser unattraktivstes Cover der letzten zwölf Ausgaben zu ermitteln. „Gewonnen" hat der Ork aus **Two Worlds 2**. Spöttische Kommentare wie „Ein Ork mit Wolverine-Bart und lackierten Fingernägeln … das kann kein Fantasy-Fan ernst nehmen!" oder „Ein Ork aus der Fantasy-Mottenkiste" schallten durch den Verlag. Nun, **Two Words 2** ist trotz des umstrittenen Artworks ein gutes Rollenspiel geworden. Das Cover der Ausgabe 01/2010 finden wir dennoch im Nachhinein nicht mehr so prickelnd.



DER HORN DES JAHRES

Unter zwölf Patzern des letzten Jahres haben wir abgestimmt. Das Rennen hat Jürgen Krauß gemacht.

Unsagbare Freude bei allen Teilnehmern, die nicht gewonnen hatten, denn wer will schon den Horn des Jahres mit nach Hause nehmen? Einer muss es tun; in diesem Fall ist es Redakteur Jürgen Krauß, der in Ausgabe 09/10 seinen Mut zum willkürlichen Sprichwortmixen bewies und behauptete, dass die neue CD von Videospielemusiker Chris Hülsbeck „vor allem Retro-Spielefans das Herz in der Hose aufgehen lassen dürfte". Ähm, ja. Wo auch immer Jürgen mit seinen Gedanken war, als er diese Zeilen verzapfte, er hat nun zwölf lange Monate Zeit, sich darüber klarzuwerden, dass er damit den Horn des Jahres 2010 gewonnen hat.



PC GAMES WELTWEIT

Auf der Jagd nach den besten Titelstorys reisen unsere Redakteure um die ganze Welt. 2010 sah das so aus:

VANCOUVER
- Warhammer 40K: Dawn of War 2: Chaos Rising

SEATTLE
- Blacklight: Tango Down

BARCELONA
- The Witcher 2
- Test Drive Unlimited 2

KOPENHAGEN
- Kane & Lynch 2: Dog Days

WARSCHAU
- The Witcher 2

TOKIO
- PES 2011

SCHANGHAI
- Alice: Madness Returns

MONTREAL
- Homefront
- Assassin's Creed 2
- Splinter Cell: Conviction
- Prince of Persia

DALLAS
- Rage

CHICAGO
- Fear 3

2 FRANKREICH

PARIS
- Assassin's Creed 2
- Might & Magic: Heroes 6
- Ruse

LYON
- Test Drive Unlimited 2

ANNECY
- Assassin's Creed 2

3 DEUTSCHLAND

MÜNCHEN
- Mafia 2
- Call of Duty Black Ops
- Star Wars: The Force Unleashed 2
- Starcraft 2: Wings of Liberty

KÖLN
- Spielemesse Gamescom

FRANKFURT
- Crysis 2

DÜSSELDORF
- Assassin's Creed 2

HAMBURG
- Black Prophecy

KARLSRUHE
- Two Worlds 2

BERLIN
- Drakensang: Am Fluss der Zeit
- Supreme Commander 2
- Dragon Age 2

LOS ANGELES
- Spielemesse E3
- Call of Duty Black Ops
- Fallout New Vegas
- Dungeon Siege 3

ANAHEIM
- Messe Blizzcon

IRVINE
- World of Warcraft: Cataclysm

SAN FRANCISCO
- XCOM
- Fear 3
- Messe GDC

1 GROSSBRITANNIEN

LONDON
- Total War: Shogun 2
- Homefront
- Star Wars: The Force Unleashed 2
- Operation Flashpoint: Red River
- Fallout New Vegas
- Stronghold 3

CARDIFF
- Dirt 3

OXFORD
- Gray Matter

ROBERT HORN



SPIELTE 2010 AM MEISTEN:
Eindeutig den Mehrspielerpart von **Battlefield Bad Company 2**. Ich hätte nie gedacht, dass der so gut wird. Knapp 100 Stunden meiner Freizeit habe ich bisher mit Ballern verbracht.

WAR 2010 EIN GUTES SPIELJAHR?
Ich sehe das mit gemischten Gefühlen: Der wahre Kracher hat mir gefehlt. Obwohl einige richtig starke Titel erschienen sind. Das ewige Multiplattform-Entwickeln geht mir auf die Nerven, denn meiner Meinung nach limitiert es die Weiterentwicklung auf dem PC.

KONSOLENSEITENSPRUNG 2010:
Wenige. **Super Mario Galaxy 2** auf der Wii oder **FIFA 11** auf der Xbox 360. Sonst bin ich einfach ein PC-Kind.

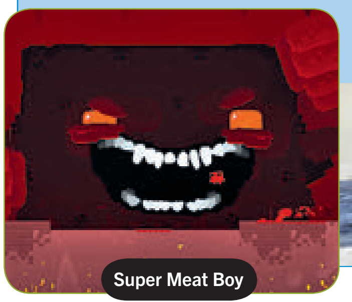
LIEBLINGSMOMENT 2010:
Die E3 in Los Angeles war wie immer ein Höhepunkt. Oder die Gamescom in Köln mit vielen Lesertreffen. Oder meine ersten Reisen nach Kanada dieses Jahr: Montreal und Vancouver!

VORSÄTZE FÜR 2011:
Heiraten. Und trotzdem noch die Nächte durchzocken.

ZEITFRESSER DES JAHRES

Es gab sie: die Spiele, die uns nächtelang wachhielten.

Favoriten der Redaktion waren dieses Jahr eindeutig gute gemachte Mehrspieler-Shooter wie **Battlefield Bad Company 2** oder auch **Call of Duty: Black Ops**. Kollege Jürgen Krauß etwa hat alle erreichbaren Pins und Abzeichen in **Bad Company 2** in monatelanger, harter Arbeit erspielt – am PC und nebenbei auch auf der Xbox 360! Kleinere Indie-Spiele brachten es aber auch immer wieder fertig, den Redaktionsalltag lahmzulegen. Zuletzt schaffte das **Super Meat Boy**, dem viele Kollegen hoffnungslos verfallen sind.


Super Meat Boy


Battlefield Bad Company 2

AUFREGER DES JAHRES

Auch 2010 blieben wir von ihnen nicht verschont: den Dingen, die uns zur Weißglut treiben:

Einen großen Aufschrei verursachte Anfang des Jahres Publisher Ubisoft. Die Firma hatte sich nämlich dazu entschlossen, einen neuartigen Kopierschutz auf den Markt zu bringen. Der sogenannte Ubi-Launcher zwang Spieler dazu, permanent mit dem Internet verbunden zu sein – selbst wenn man nur im Einzelspielermodus unterwegs war. Allein das reichte schon, um die Gemüter zu erhitzen. Doch massive Probleme mit den entsprechenden Servern sorgten dafür, dass Spiele teilweise nicht gespeichert werden konnten oder gar nicht spielbar waren. Ubisoft erklärte die Ausfälle mit Angriffen durch Hacker, die sich für die Gängelei rächen wollten. Betroffene Spiele waren unter anderem **Silent Hunter 5**, **Assassin's Creed 2** und **Die Siedler 7**. Erst nach Wochen bekam Ubisoft die Probleme in den Griff. Inzwischen hat Ubisoft die Kopierschutzmaßnahmen etwas gelockert: **Splinter Cell: Conviction** und **Assassin's Creed 2** benötigen nun keine permanente Internetverbindung mehr.

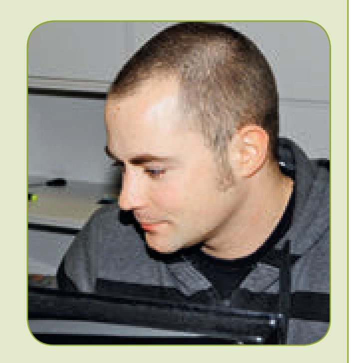
Ein weiterer Aufreger betrifft PC-Spieler zumindest vorerst noch nicht: Electronic Arts kündigte Mitte des Jahres an, einen Online-Pass für Gebrauchtspiele einführen zu wollen. Wer ein Spiel gebraucht kauft, soll zukünftig zehn Dollar zahlen, um den Titel auch online spielen zu können. Bisher gibt es das erschreckend dreiste Modell nur auf Konsolen – und sorgt hier für einigen Ärger. Falls EA das Modell als Erfolg verbucht, fürchten wir Ähnliches auch für den PC. Hoffen wir, dass es nie so weit kommt.


Assassin's Creed 2

Silent Hunter 5

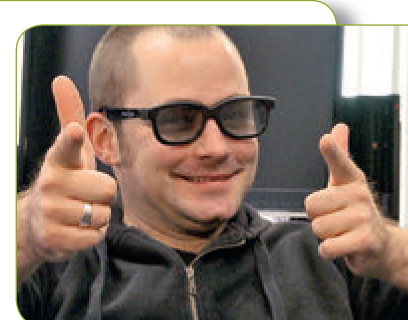
ARBEITSTIER DES JAHRES

Ja, wir arbeiten alle viel und hart, um die PC Games zu dem zu machen, was sie ist. Aber einer muss immer noch einen draufsetzen:



In diesem Fall sprechen wir von PC-Games-Redakteur Sebastian Weber. Der Gute ist nicht nur bereits seit vier Jahren für Ihre Lieblingszeitschrift tätig, sondern auch noch besonders fleißig. 2010 war Sebastian für den Großteil aller Titelstorys verantwortlich. Diese meist ziemlich großen Artikel sind Monat für Monat die wichtigsten im Heft und erfordern Fleiß, Kreativität und eine Menge Hingabe. Umso beeindruckender, dass Kollege Weber nahezu ein halbes Dutzend große und mindestens genauso viele kleine Titelstory verfasst hat und trotzdem noch topfit ist! Ein großes Dankeschön an den fleißigen Kollegen! Dadurch hatten wir mehr Zeit für **Frontierville**.

SEBASTIAN WEBER



SPIELTE 2010 AM MEISTEN:
Vermutlich **Red Dead Redemption**, gefolgt von **Assassin's Creed 2** und **Brotherhood**. Tolle, umfangreiche Spiele, mit denen ich mir so manches Wochenende um die Ohren geschlagen habe.

WAR 2010 EIN GUTES SPIELJAHR?
Es war sicher ein Jahr ohne große Überraschungen. Die großen Marken bekamen ihren neuen Aufguss und verkauften sich gewohnt gut, dafür gab es wenige Experimente seitens der Publisher. Solange die Qualität stimmt, stört mich das nicht, doch hin und wieder ein wenig Mut wäre gut.

KONSOLENSEITENSPRUNG 2010:
Red Dead Redemption, **Assassin's Creed: Brotherhood**, **Gran Turismo 5** – es gibt so viele. Kein Wunder: Privat spiele ich fast nur noch auf Konsolen.

LIEBLINGSMOMENTE 2010:
Bei strahlendem Sonnenschein durch San Francisco zu schlendern und auf einer Bootsrundfahrt Alcatraz ganz aus der Nähe zu sehen oder John Carmack in Texas zu treffen – Momente, an die ich mich lange erinnern werde.

DIE TRENDS 2010

Wirklich neue Wege ging die Spieleindustrie nicht. Ein paar Trends zeichneten sich dennoch ab:

Browserspiele nahmen 2010 rapide an Bedeutung zu. Viele Publisher kündigten Umsetzungen ihrer Marken für den Browser an. Auch die Anzahl der sogenannten DLCs (kleine Add-on-Häppchen zum Herunterladen) nahm drastisch zu. Das Preis-Leistungs-Verhältnis schwankte dabei zwischen den Publishern gewaltig. **Borderlands** etwa wurde durch bisher vier Download-Pakete erweitert, die sich qualitativ stark unterscheiden. Auch Activision machte sich mit dem hohen Preis für sein **Modern Warfare 2**-Kartenpaket keine Freunde.

Plattformen wie Steam gewannen 2010 ebenfalls an Bedeutung. Viele Hersteller erkannten den Nutzen der Plattform, etwa als einfacher Kopierschutz oder durch die Möglichkeit, unkompliziert Inhalte und Verbesserungen nachzuschieben. Oft waren Spiele 2010 somit online an eine Plattform gebunden – was vielen Spielern missfiel. Der Trend aus der Filmindustrie dagegen, 3D, setzte bei Spielen im letzten Jahr nur sehr zögerlich und schleppend ein. Vorreiter hierbei: die deutschen Entwickler von Crytek. Deren **Crysis 2** erscheint 2011 mit einem optionalen 3D-Modus.



Crysis 2

FELIX SCHÜTZ



SPIELTE 2010 WIE EIN IRRER:
Erfolglos hab ich's aufgegeben, alle Titel zu zählen, die ich dieses Jahr gespielt habe. Es hätte diesen Kasten locker gesprengt. Am PC habe ich die meiste Zeit wohl in **Fallout 3: Game of the Year-Edition** gepumpt, dicht gefolgt von **Dragon Age**, obwohl ich das gar nicht mal so überragend fand.

ÄRGERTE SICH 2010:
Über so ziemlich alles. Aus Prinzip.

ÄRGERTE SICH 2010 BESONDERS:
Über Spiele, die ohne überteuerte DLCs unvollständig wirken – oh, hi, Bioware!

BESTER KAUF 2010:
Auch wenn ich's nie gedacht hätte: Meine Xbox 360 habe ich fest ins Herz geschlossen. In 10 Monaten 21 Spiele durchgespielt, darunter Großartiges wie **Read Dead Redemption**, **Limbo** oder **Darksiders**. Hinzu kommen noch 9 weitere Titel – hat sich echt gelohnt!

VORSÄTZE FÜR 2011:
Eine PlayStation 3 kaufen und trotzdem (!) weniger spielen. Lieber mal Zeit für wichtigere Dinge nehmen.

CHRISTIAN SCHLÜTTER



SPIELTE 2010 AM MEISTEN:
Jede Menge Zeug auf Facebook. Am allermeisten **Farmville**. Und nein, das ist mir nicht peinlich. Wenn es ein Spiel schafft, knapp 70 Millionen Leute monatlich bei der Stange zu halten, muss es etwas richtig machen.

WAR 2010 EIN GUTES SPIELJAHR?
Für mich persönlich nicht. Wirkliche Innovationen waren 2010 nur im Indie- und Flashspiele-Sektor zu finden. Dafür wird 2011 in dieser Hinsicht wohl umso besser. Gerade im Strategiebereich wird es viele Online-Experimente geben. Nur Mut!

LIEBLINGSMOMENT 2010:
Der Blick über die Dächer von Paris, als ich im Studio von Eugen Systems auf dem Balkon eine Pause vom **RUSE**-Spielen machte. All die kleinen Schornsteine und Dachgiebel – faszinierend!

VORSÄTZE FÜR 2011:
Im neuen Job für qualitativ hochwertige Spiele sorgen, damit die Ex-PCG-Kollegen nichts zu meckern haben!

DIE ENTTÄUSCHUNGEN 2010

Mafia 2, der lang und sehnlich von Fans erwartete Nachfolger eines der besten Action-Spiele des letzten Jahrzehnts, war ohne Zweifel für viele Spieler eine Enttäuschung. Nicht dass der Titel wirklich schlecht gewesen wäre. Die Spielwelt war riesig, die Story toll und die Charaktere glaubwürdig. Dennoch war es geradliniger als erwartet und in vielen Punkten schlicht zu simpel. Schade, denn im Gedächtnis bleibt **Mafia 2** trotz vieler guter Elemente kaum.

Noch enttäuschter reagierten viele Spieler auf **Kane & Lynch 2: Dog Days**. Schon der erste Teil spaltete mit seinem unausgereiften Gameplay die Spielergemeinde, der zweite polarisierte noch mehr. Zwar bot der Shooter grandios kaputte Charaktere, eine für Spiele ungewöhnlich harte Geschichte und eine kreative Flimmeroptik, doch wieder verursachten die allzu simple Spielmechanik und die abrupt endende Story Kopfschütteln und Unverständnis bei Fans und Kritikern. Schade, denn Kane und Lynch gehören zu den schillerndsten Helden der Computerspielgeschichte.

Kane & Lynch 2: Dog Days

Mafia 2

DIE ÜBERRASCHUNGEN DES JAHRES

Unverhofft kommt oft. Das gilt auch für die Spielebranche. Die Überraschungen des letzten Jahres:

Ein Totgeglaubter kehrt zurück: 2010 ist das Jahr der Auferstehung des Duke. Nach dem unrühmlichen Aus von 3D Realms, wo man seit mittlerweile 14 Jahren an **Duke Nukem Forever** gearbeitet hat, glaubt die Spielewelt, den wohl coolsten Helden der Videospielgeschichte für immer verloren zu haben. Dann jedoch wendet sich alles zum Guten: Auf der PAX-Messe in Seattle verkündet Entwickler Gearbox (**Borderlands**, **Brothers in Arms**), das Projekt **Duke Nukem Forever** zu Ende zu führen – und lässt Besucher der Messe direkt Probe spielen. 2011 wird das Spiel nun wohl erscheinen.

Auch Entwickler Dice überraschte, wenn auch auf andere Art: Sein Shooter **Battlefield Bad Company 2**, dessen Vorgänger nicht einmal für den PC erschienen war, feiert große Erfolge: Der Mehrspielermodus erweist sich als wahre Perle und angenehmes Gegengewicht zur erdrückenden Vorherrschaft der **Call of Duty**-Reihe. Jahre nach einem letzten „richtigen" Battlefield reagieren Fans auf **Bad Company 2** wie Ertrinkende auf ein Rettungsfloß – das Spiel wird zu einem Riesenerfolg und bekräftigt Dice darin, dass die Zeit für das nächste **Battlefield** mehr als reif ist. Wir erwarten 2011 erste Infos zu **Battlefield 3**.


Battlefield Bad Company 2 – Mehrspielermodus

Duke Nukem Forever

PETRA FRÖHLICH

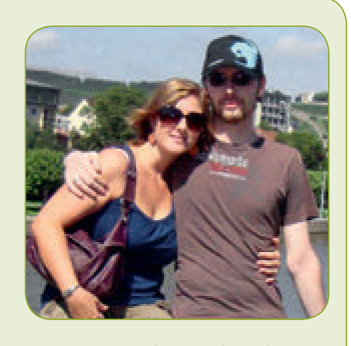


SPIELE-HIGHTLIGHTS 2010
Die heftigsten Motivationskurven-Ausschläge hat bei mir sicher **Call of Duty: Black Ops** ausgelöst – null Leerlauf, Action bis zum Finale. Die meiste Netto-Spielzeit verbucht vermutlich **Red Dead Redemption**. Wird Zeit, dass Rockstar endlich die PC-Version des Western-Krachers nachreicht.

GRÖSSTE ÜBERRASCHUNG 2010
Es ist schlicht unglaublich, wie viel Lebenszeit man mit harmlos daherkommenden Zwischendurch-Spielen wie **Pflanzen gegen Zombies** totschlagen kann. Ach ja, und natürlich der waschechte hessische „PC-Games-Bembel", den uns unser Leser Andreas Ernst anlässlich des PC-Games-Abonnententages mitgebracht hat.

WUNSCHZETTEL FÜR 2011
Erstens: Liebe Entwickler, versorgt die Spieler endlich mal wieder mit Demos – die 2010-Ausbeute war erbärmlich. Zweitens: PC-Veröffentlichungen parallel zur PlayStation-3-/Xbox-360-Version. Drittens: mehr PC-Spiele. Viertens: ergiebige Spielemessen (E3 im Juni, Gamescom im August). Fünftens: die Ankündigung von **Half-Life 3**.

VIKTOR EIPPERT



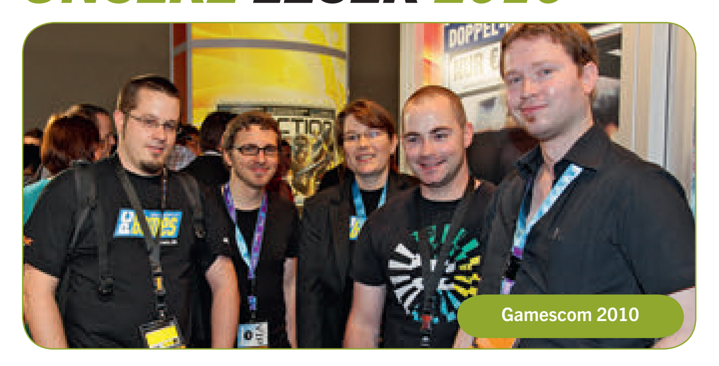
SPIELTE 2010 ALLES MÖGLICHE UND DAVON VIEL:
Es ist unglaublich, wie viele Titel trotzdem noch auf meinen „Zu spielen"-Stapeln rumliegen. Ich wittere eine weltweite Verschwörung!

SAH SICH IM SOMMER 2010 ENDLICH MAL WÜRZBURG AN:
Dort entstand auch dieses Foto. Schöne Stadt mit einer ebenso schönen Burg. Von dort hat man auch einen grandiosen Ausblick. Jedenfalls nachdem man endlich die gefühlt drölfzigtausend Stufen zur Burgmauer erklommen hat. Mein Restauranttipp in Würzburg: das Escalera. Fantastische Cocktails, grandioses Essen, super Service, ein tolles Ambiente und ganz wichtig: trotzdem gute Preise!

HAT BEI DEN STEAM-SALES ENDE DES JAHRES ZUGESCHLAGEN:
Dead Space für 5 Euro, **Fallout 3 GOTY** für 20 Euro, **Alpha Protocol** für 7,50 Euro? Weihnachten war dieses Jahr schon etwas früher und die Geschenke zahlreich. Danke, Santa Steam!

GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG 2010:
Star Wars: The Force Unleashed 2

UNSERE LESER 2010


Gamescom 2010

Kontakt mit Lesern finden wir super. Deswegen freuen wir uns auch immer, wenn wir mit ihnen ein Pläuschchen halten können.

Nun sind die Gelegenheiten für solche Momente leider äußerst selten. Außer man hilft nach und verabredet sich auf der Spielemesse Gamescom in Köln. An unserem eigenen Stand trafen wir an den Messetagen Leser in unserer gemütlichen Sitzecke und plauderten über Wertungen, die Höhepunkte der Messe oder die eine oder andere Anekdote aus dem Redakteursleben. Das hat uns (und Ihnen hoffentlich auch!) so viel Spaß gemacht, dass wir diese Aktion nächstes Jahr auf jeden Fall wiederholen möchten! Ein weiteres tolles Ereignis bot 2010 ebenfalls die Gelegenheit, mit Lesern zu quatschen und ihnen noch nebenbei unsere Arbeit näher zu bringen: PC Games feierte nämlich 18-jähriges Bestehen und lud deshalb Abonnenten aller Altersgruppen in die Zentrale nach Fürth ein. Ein Haufen Leser folgte dem Aufruf. So konnten wir den Angereisten zeigen, wie ein Artikel der PC Games entsteht (und was da an Arbeit dahintersteckt!), mit ihnen gemeinsam einen Mammut-Podcast aufnehmen und zusätzlich jede Menge Anregungen für die Verbesserung unserer Lieblingszeitschrift mitnehmen. Zum Abschluss wurde fürstlich getafelt. Auch diese Aktion werden wir sicherlich in ähnlicher Form wiederholen.


PC-Games-Abonnententag

VORSCHAU 02/11

HIT-AUSBLICK 2011

INHALT

Rollenspiele
Arcania: Fall of Setarrif 35
Darkspore 28
Deus Ex 3 36
Diablo 3 43
Dragon Age 2 37
Mass Effect 3 37
The Elder Scrolls 5: Skyrim 38
The First Templar 32
The Witcher 2 42
Torchlight 2 31

Ego-Shooter
Bulletstorm 44
Crysis 2 46
Duke Nukem Forever 45
Homefront 44
Rage 45

Actionspiele
Assassin's Creed: Brotherhood 53
Batman: Arkham City 57
Portal 2 56
Red Faction: Armageddon 52
Tomb Raider 54

Sport- und Rennspiele
Dirt 3 59
Driver: San Francisco 58
Need for Speed: Shift 2 59
Test Drive Unlimited 2 58

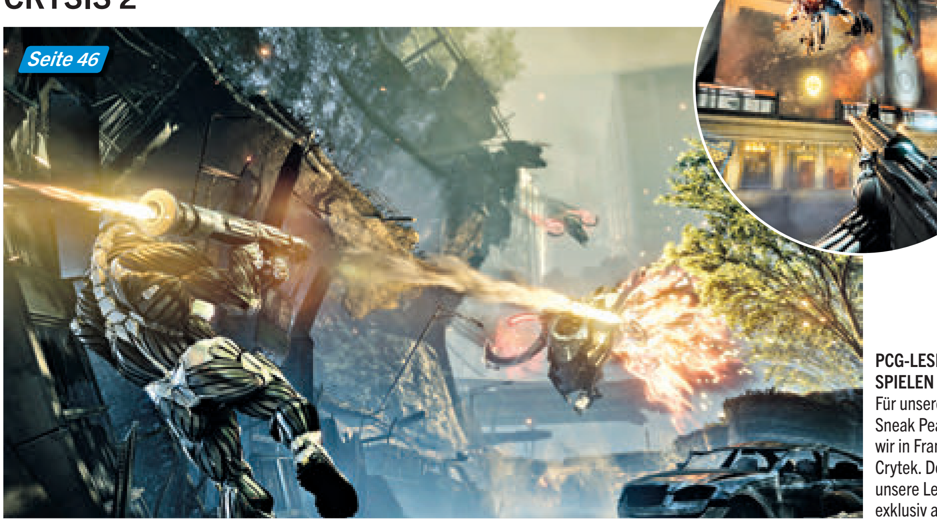
Strategiespiele
Dawn of War 2: Retribution 61
From Dust 60
Might and Magic: Heroes 6 61
Starcraft 2: Heart of the Swarm 63
Total War: Shogun 2 62

Adventures
Deponia 65
Harveys neue Augen 65
Haunted 64
The Next Big Thing 64

Onlinespiele
Age of Empires Online 66
Guild Wars 2 72
Rift 68
Star Wars: The Old Republic 70

Weitere Spiele
Alice: Madness Returns 76
Battlefield 3 76
Beyond Good & Evil 2 74
Bioshock Infinite 74
Brink 76
DSA: Satinavs Ketten 76
End of Nations 76
Fallout Online 74
Max Payne 3 74
Metro 2034 75
Risen 2 74
STALKER 2 75
The Secret World 75
Thief 4 74
Trine 2 76
Warhammer 40k: Dark Millennium 76
Warhammer 40k: Space Marine 75

EGO-SHOOTER
CRYSIS 2


Seite 46

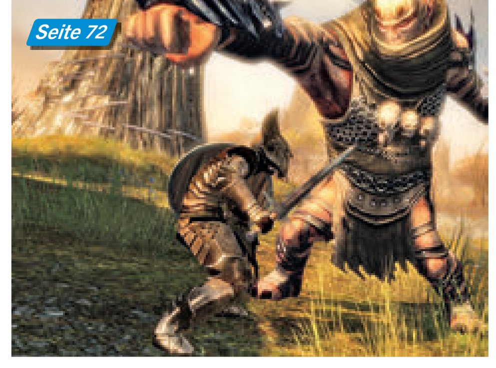
PCG-LESER SPIELEN MEHR | Für unsere aktuelle Sneak Peak waren wir in Frankfurt bei Crytek. Dort konnten unsere Leser **Crysis 2** exklusiv anspielen!

ROLLENSPIEL
DARKSPORE


Seite 28

MONSTER UND MUTANTEN | Düsterer, spannender und actionreicher als **Spore**: Electronic Arts werkelt an einem echten Geheimtipp für RPG-Fans.

ONLINESPIEL
GUILD WARS 2


Seite 72

MMO-HAMMER | Ein Monster von einem Online-Rollenspiel: NC Soft greift mit unzähligen Innovationen und himmlisch schöner Grafik **World of Warcraft** an!

MOST WANTED

Sie haben gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: pcgames.de, Stand: 12.01.11)

1. **THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM**
Rollenspiel | Bethesda
Termin: 11.11.2011
2. **MASS EFFECT 3**
Rollenspiel | Electronic Arts
Termin: November 2011
3. **THE WITCHER 2**
Rollenspiel | Namco Bandai
Termin: 17.05.2011
4. **DIABLO 3**
Rollenspiel | Blizzard
Termin: Nicht bekannt
5. **RISEN 2**
Rollenspiel | Koch Media
Termin: 2012
6. **DRAGON AGE 2**
Rollenspiel | Electronic Arts
Termin: 11.03.2011
7. **CRYSIS 2**
Ego-Shooter | Electronic Arts
Termin: 25.03.2011
8. **DEUS EX 3**
Rollenspiel | Square Enix
Termin: 2. Quartal 2011
9. **BATTLEFIELD 3**
Ego-Shooter | Electronic Arts
Termin: Nicht bekannt
10. **PORTAL 2**
Action | Electronic Arts
Termin: 21.04.2011

SCHNELL ERKLÄRT: DIE BESONDERHEITEN UNSERES HIT-AUSBLICKS IM DETAIL!

Die Vorschau-Artikel auf den folgenden 50 Seiten enthalten einige neuartige Elemente – hier zeigen wir Ihnen, welche das im Einzelnen sind:

GENRE-AUFTEILUNG

Unser Hit-Ausblick ist in ingesamt acht Bereiche untergliedert. Jedes Genre hat dabei sein eigenes Icon (siehe rechts). In der Rubrik „Weitere Spiele" behandeln wir Titel, die erst 2012 erscheinen, sowie einige Geheimtipps.


ROLLENSPIELE

EGO-SHOOTER


ACTIONSPIELE


SPORT- & RENN-SPIELE

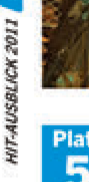

STRATEGIE-SPIELE


ROLLENSPIELE


ONLINESPILE


WEITERE SPIELE

ACTIONSPIELE



Platz 5

Red Faction: Armageddon

Größte Hoffnung: Sowohl Story als auch Missionen begeistern. | **Schlimmste Befürchtung:** Der Titel entpuppt sich als 08/15-Ballerei ohne große Höhepunkte.

Von: Sebastian Stange

Der vierte Teil schickt Sie in den Untergrund. Doch Vorsicht! Dort lauern Monster!

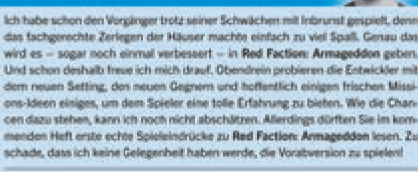
Der letzte Teil der Reihe **Red Faction: Guerilla** bot zwar eine tolle Zerstörungsengine, langweilte aber mit öder Grafik, blassen Charakteren und mangelhaftem Missionsdesign. Armageddon will's besser machen und schickt Sie als Darius Mason, Enkel des Guerilla-Helden, in den Marsuntergrund. Dorthin mussten sich die Mars-Siedler nämlich zurückziehen, nachdem ein Meteoriteneinschlag das Terraforming-Projekt auf dem roten Planeten zerstörte und dessen Oberfläche unbewohnbar machte. Doch in der Tiefe machen sich plötzlich Aliens breit. Zeit für Sie, ein Held zu sein!

Allein die neuen Gegner sowie das neue Setting könnten dem Spiel sehr gut tun. Zum einen sind die Aliens eine willkommene Abwechslung, nachdem Sie im Vorgänger die immer gleichen Soldaten bekämpften. Zum anderen hoffen wir aufgrund der begrenzten Höhlen-Areale auf eine detailreichere Grafik. Die Zerstörungsengine Geo-Mod, inzwischen verbessert zur Version 2.5, sorgt auf jeden Fall für einen Aha-Effekt. Jedes Gebäude darf in allen Details und physikalisch korrekt niedergerissen werden. Das Abtragen des Untergrunds wird jedoch nicht möglich sein.

Das Waffenarsenal wird um einige spannende Neuzugänge erweitert. Mit der so genannten Nanoforge können Sie zerstörte Strukturen wieder aufbauen, was interessante taktische Möglichkeiten bietet. Oder sie feuern die Magnet-Gun auf ein Objekt, welches dann auf ein Ziel geschleudert wird – egal ob dieses Objekt ein Lkw, ein Alien oder Teil einer Fassade ist. Oder Sie steigen in einen Roboter-Anzug, der mit mächtigen Waffensystemen ausgestattet ist und obendrein einen Boost besitzt. Der erlaubt Ihnen sogar, mitten durch Gebäude hindurch zu stürmen. Was für schöne Ideen! Doch werden sie auch alle wirklich zünden?

BAU AUF! | Die mächtige Nanoforge erlaubt Ihnen, zerstörte Strukturen wieder aufzubauen.

LEFT 4 MARS? | Wir sind gespannt, inwiefern die neuen Monster das Gameplay beeinflussen.



„Spektakulär Häuser schrotten – schon deshalb will ich es spielen!" Sebastian Stange

Ich habe schon den Vorgänger trotz seiner Schwächen mit Inbrunst gespielt, denn das fachgerechte Zerlegen der Häuser machte einfach zu viel Spaß. Genau das wird es – sogar noch einmal verbessert – in **Red Faction: Armageddon** geben. Und schon deshalb freue ich mich drauf. Obendrein probieren die Entwickler mit dem neuen Setting, den neuen Gegnern und hoffentlich einigen frischen Missions-Ideen einiges, um dem Spieler eine tolle Erfahrung zu bieten. Wie die Chancen dazu stehen, kann ich noch nicht abschätzen. Allerdings dürften Sie im kommenden Heft erste echte Spieleindrücke zu **Red Faction: Armageddon** lesen. Zu schade, dass ich keine Gelegenheit haben werde, die Vorabversion zu spielen!

GENRE: Action
ANBIETER: THQ
ENTWICKLER: Volition
TERMIN: Mai 2011

EINDRUCK DER REDAKTION:
ERWARTUNG UNSERER LESER:
6 von 10

52

PLATZIERUNG DES SPIELS

Die Platzierung eines jeden Titels in unserem Hit-Ausblick hängt von seiner erzielten Gesamtpunktzahl ab (siehe unten). Je mehr Zähler ein Spiel eingesammelt hat, desto weiter vorne liegt es im jeweiligen Genre-Ranking.

WÜNSCHE UND SORGEN

Was kann da noch schiefgehen? Welche Hoffnungen setzen wir in den Titel? Schon zu Beginn jedes Artikels zeigen wir Ihnen auf einen Blick, wie es um die Zukunft des Spiels steht.

VORAB-EINSCHÄTZUNG

Im Meinungskasten lesen Sie nicht mehr nur wie gewohnt die Einschätzung unserer Redakteure! Vielmehr bewerten wir jedes Spiel in zwei Kategorien. Zum einen vergeben wir anhand unserer bisherigen Eindrücke eine Redaktionsnote von 1 bis 5 Punkten. Hinzu kommt die Erwartung unserer Leser: Diese errechnet sich aus den Most-Wanted-Abstimmungen auf www.pcgames.de. Je heißer ein Thema, desto mehr Punkte sammelt es folgerichtig in dieser Kategorie ein. Die Summe aus beiden Einzelwertungen ergibt die Gesamtpunktzahl des Spiels. Und diese wiederum entscheidet über die Platzierung des jeweiligen Titels im Genre-Ranking (siehe oben).

EINDRUCK DER REDAKTION:
ERWARTUNG UNSERER LESER:
6 von 10



HEISS! | Mit seinem Supernova-Angriff schießt Krell einen glühenden Feuerball in Richtung des Gegners ab.

NUR HIER! | Krell, einen Helden halb Monster, halb Flammen, gab es bis jetzt noch nirgendwo zu sehen.

Platz 10

Darkspore

Größte Hoffnung: Wird ein kurzweiliger, moderner Diablo-Klon | **Schlimmste Befürchtung:** Macht nur kurz Spaß und verliert sich dann in Belanglosigkeit

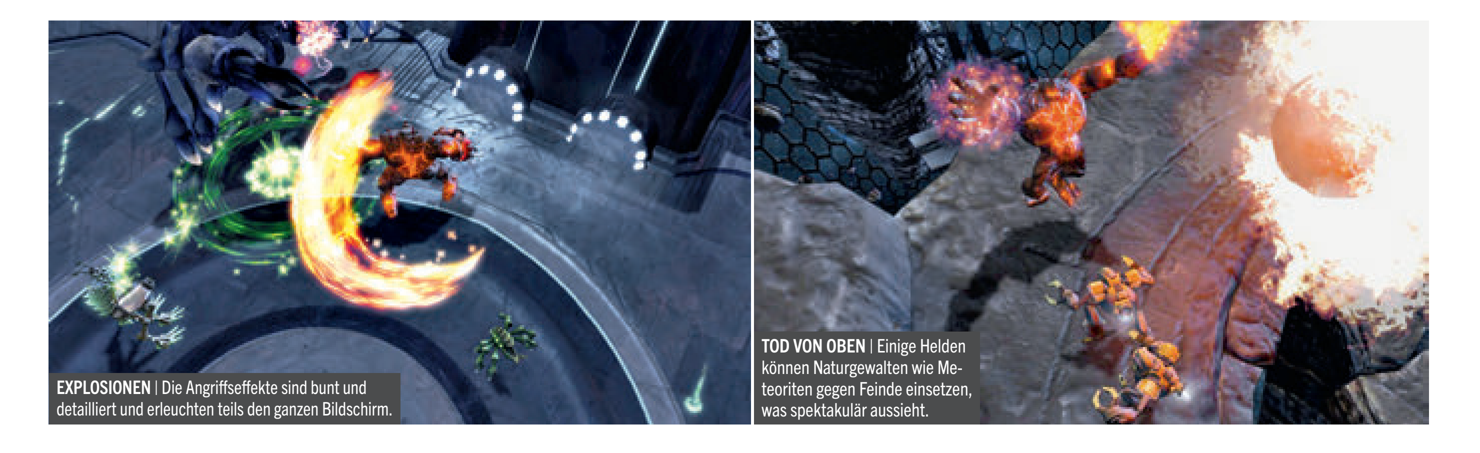
Von: Christian Schlütter

Maxis' Action-Rollenspiel hat mit Spore nicht sonderlich viel zu tun – zum Glück!

Genforschung, so nützlich sie vielleicht sein mag, bringt so manches Problem mit sich. Während britische Forscher sich jedoch nur mit der Sterblichkeitsrate geklonter Schafe herumschlagen müssen, stehen die Crogenitors in **Darkspore** vor einem etwas größeren Scherbenhaufen. Die intergalaktischen DNA-Akrobaten werden die Geister, die sie riefen, nämlich nicht mehr los. Von den Crogenitors genetisch manipulierte Wesen, die Darkspore, vermehren sich und laufen in den Weiten das Alls Amok. Ganze Welten sind den gefräßigen Biestern schon zum Opfer gefallen. Die Crogenitors erschaffen deshalb vielfältige Superhelden-Wesen namens Genetic Heroes, die sich den Darkspore entgegenstellen sollen.

So weit der Hintergrund des neuen Maxis-Spiels **Darkspore**, das sich nicht im Geringsten wie der Fast-Namensvetter **Spore** spielt. Statt gemächlicher Evolutionssimulation erwartet Sie hier ein schnelles und spaßiges Action-Rollenspiel mit unglaublich vielen Sammelgegenständen. Sie steuern in jeder Mission von **Darkspore** ein Team von drei Genetic Heroes, zwischen denen Sie jederzeit hin- und herwechseln können. Mit den Attacken und Spezialfähigkeiten der Helden geben Sie den Darkspore auf die Mütze und säubern das Gebiet. Das Ganze geschieht in typischer Action-Rollenspiel-Manier in Iso-Ansicht und per einfachen Mausklicks.

Klingt so weit sehr simpel. Allerdings gliedern sich die Helden in fünf Typen (siehe oben) und fallen



EXPLOSIONEN | Die Angriffseffekte sind bunt und detailliert und erleuchten teils den ganzen Bildschirm.

TOD VON OBEN | Einige Helden können Naturgewalten wie Meteoriten gegen Feinde einsetzen, was spektakulär aussieht.

DIE FÜNF GENETIC-TYPEN

Die Crogenitors erschufen genetische Helden, die für sie im Kampf antreten. Jeder dieser Heroen ist einem von fünf Typen zuzurechnen. Auf einem Planeten seines Typs kämpft der jeweilige Recke besonders gut. Außerdem sind manche Typen gegen bestimmte andere besonders wirkungsvoll.



CYBER-GENESE
In einer Science-Fiction-Vision dürfen natürlich auch die Technologiewesen nicht fehlen. Cyber-Helden setzen Drohnen ab oder zerdrücken Gegner mit riesigen Stahlklauen. Ein Vertreter dieser Klasse ist Goliath, der mit einem Protonenschwert auf Gegner losgeht, Feinde mit gelungenen Treffern betäubt und mit Elektroblitzen um sich wirft.

BIO-GENESE
Bio-Wesen sind so etwas wie die Heiler des **Darkspore**-Universums. Sie können Lebensenergie verteilen und fügen ihren Gegnern durch den Einsatz von Naturkräften Schaden zu. Sage attackiert zum Beispiel seine Gegner mit Ranken. Er kann aber auch einen Baum aufstellen, der wächst, wenn Sage Schaden nimmt, und später Heil-Orbs abgibt.

QUANTUM-GENESE
Manipulation von Zeit und Raum ist die Spezialität von Quantenwesen. So können sich Helden dieses Typs auf dem Schlachtfeld hin und her teleportieren oder die Zeit anhalten. Quantum-Wesen Vex kann Gegner durch ein Zeitloch verlangsamen oder die Heil- beziehungsweise Nachladerate seiner Verbündeten beschleunigen.

NECRO-GENESE
Dieser Typ ist mit Kriegsmagiern oder Nekromanten vergleichbar. Necrogenetische Wesen können Feinden die Lebenskraft entziehen. Außerdem versetzen viele Helden dieses Typs ihre Gegner in Angst und schlagen sie so in die Flucht. Die Necro-Spinne Arakna zum Beispiel sammelt die Seelen Verstorbener ein, um eigene Skills zu verstärken.

PLASMA-GENESE
Die Plasma-Genese erlaubt es einem Lebewesen, quantengravitische Energie zu bündeln und die Raumzeit zu manipulieren. Klingt kompliziert, heißt aber nur, dass Plasmawesen mit Masse- und Energiewaffen angreifen. Das Feuerwesen Krel ist eines dieser Geschöpfe. Er verschießt wahlweise Feuerpfeile oder explodierende Flammenbälle.

jeweils in eine der Klassen Sentinel (eine Art Tank), Ravager (eine Jäger-Klasse) oder Tempest (der Magier im Bunde). Gleichzeitig ist es wichtig, aus den vielen verschiedenen Helden, die Sie nach und nach freispielen, einzelne herauszupicken, die gut zusammenspielen. Einige Spezialfähigkeiten wirken nämlich in Kombos zusammen und richten so zum Beispiel Flächenschaden an, während die Gegner betäubt sind. So ergibt sich allein schon durch die Auswahl und das Zusammenspiel der Helden ein wenig Taktik. Vor jeder Schlacht sehen Sie, welchen Typ von Gegnern das Spiel Ihnen entgegenwirft. So wählen Sie dann zum Beispiel eher Necro-Helden aus, um Bio-Gegner zu beseitigen.

Auf der Planetenoberfläche angekommen, verdreschen Sie dann Feinde und sammeln Heil- und Energie-Orbs ein, die dem ganzen Team zugutekommen. Zugleich lassen besiegte Gegner manchmal DNA-Stränge fallen, die quasi die Wertung im **Darkspore**-Universum darstellen. Diese brauchen Sie, wenn Sie neue Teile an Ihre Wesen anbringen wollen. Gegenstände zum Aufwerten der Helden bekommen Sie ebenfalls von besiegten Gegnern. Die Items gibt es – ganz genretypisch – in vier verschiedenen Seltenheitsstufen und mit quasi unendlich vielen verschiedenen Werten. Ein Grund-Item wäre zum Beispiel die „Cyber-Hand“, die Ihrem Helden fünf Punkte mehr

INTERVIEW MIT **MICHAEL PERRY**

„Jeder Spieler wird ein einzigartiges Heldenteam besitzen!“

PC Games: Wie ist die Beziehung zwischen den Crogenitors und den Darkspore?

Perry: „Die Crogenitors waren einmal die Meister der Wissenschaft und der Genforschung. [...] Sie erschufen eine neue Art von DNA, Exponential-DNA oder E-DNA genannt. Aber die E-DNA war instabil. Sie entkam aus den Laboren und verbreitete sich durch die Galaxie, kreierte Legionen von mutierten Kreaturen, die nun die Darkspore genannt werden und die die Crogenitors angriffen. Zur Abwehr erschufen die Crogenitors auf ihren Heimatwelten die genetischen Helden, lebende Waffen, die den Darkspore auf Augenhöhe entgegentreten konnten.“



Michael Perry ist Executive Producer bei Maxis

PC Games: Beschreiben Sie uns doch bitte einmal den generellen Spielablauf von **Darkspore**.

Perry: „**Darkspore** ist ein Action-Rollenspiel. Deswegen geht es vor allem darum, das Heldenteam der eigenen Spielweise anzupassen. Während die Spieler sich ihren Weg durch die befallenen Planeten kämpfen, sammeln sie Belohnungen ein, mit denen sie ihre Helden weiter verbessern können. Jede Belohnung hat ihre ganz eigene Kombination von Werten. Man kann hunderttausende unterschiedliche Items finden. [...] Helden kämpfen immer im Dreierpack. Man kontrolliert jeweils einen, kann aber ständig zwischen den Helden hin- und herschalten, je nachdem, welchen Feinden man entgegentritt. Jeder Held hat zudem eine spezielle Team-Fähigkeit, die allen Mitgliedern zugutekommt, egal ob sie gerade kämpfen oder nicht.“

PC Games: Wie viel **Spore** steckt in **Darkspore**?

Perry: „Während der Editor in **Spore** dazu da war, der eigenen Kreativität freien Lauf zu lassen, stehen bei **Darkspore** die Werte der Helden im Mittelpunkt. [...] Upgrades und Belohnungen können überall an den Helden angebracht werden. Jeder Spieler wird ein einzigartiges Heldenteam besitzen!“

PC Games: Wird **Darkspore** auf lange Sicht eher ein PvP-Spiel oder eine Singleplayer-Marke?

Perry: „Wir mögen natürlich sowohl PvP-Spiele wie **Defense of the Ancients** und **League of Legends** als auch traditionelle Action-RPGs wie **Torchlight** oder **Diablo**. [...] Indem wir den Spielern erlauben, die Helden aus der Kampagne auch in den PvP-Arenen zu benutzen, wird **Darkspore** gerade als Online-Spiel sehr wertvoll.“

DER PVP-MODUS

Den Spieler-gegen-Spieler-Modus konnten wir bei unserem letzten Zusammentreffen mit Maxis ausprobieren.

In der Arena dürfen Spieler gegen menschliche Mitbewerber antreten. Bis jetzt sind dabei sowohl 1-gegen-1-Matches als auch 2-gegen-2-Spieler-Partien vorgesehen. Jeder Spieler darf sich ein Dreierteam aus den Helden zusammenstellen, die er im Kampagnenmodus freigespielt hat. Natürlich erfordert der Kampf gegen andere Spieler ganz andere Taktiken als gegen die Darkspore.

Wir stellten beim Probespielen fest, dass es deshalb umso wichtiger ist, die Fähigkeiten der einzelnen Helden aufeinander abzustimmen und – im 2-vs-2-Modus – auch tatsächlich zusammenzuspielen. So heilten wir unseren Kameraden, wenn er im Nahkampf war, oder er unterstützte uns mit Fernkampfattacken. Das schnelle und unkomplizierte Umschalten zwischen den einzelnen Helden wirkte dabei noch etwas hektisch, dürfte aber für Profi-Spieler später eine Menge taktische Tiefe in die Matches bringen. Hier kommt es darauf an, wie viel Feinschliff Maxis schlussendlich am Balancing betreibt.

Nach jeder Partie sehen Sie eine Auswertung Ihrer Spielweise und der des Gegners. Jedes PvP-Match besteht jedoch aus drei Runden. Das Team, das eine Runde verloren hat, darf sein Heldentrio neu zusammenstellen, um so vielleicht in der nächsten Runde bessere Karten zu haben.



CHAOS | Wenn vier Gegner aufeinander eindreschen, geht schnell die Übersicht verloren.

LIGHTSHOW | Die grafischen Effekte sorgen dafür, dass Sie sehr schnell sehen, welche Skills Ihr Gegenüber gerade einsetzt.



FÄHIGKEITEN | Die Skills des jeweils ausgewählten Helden liegen griffbereit auf den Nummerntasten von 1 bis 5.

HELDEN | Mit den Tasten Q, W und E schalten Sie Ihre Helden durch. Ein Cooldown zeigt an, wann Sie den jeweiligen Charakter wieder nutzen können.

OVERDRIVE | Wenn diese Leiste voll ist, kann Ihr gerade ausgewähltes Wesen auf einen Schlag alle passiven Fähigkeiten aller drei Helden einsetzen.

STATUSLEISTEN | Wie in anderen Genrevertretern sehen Sie links die Lebensanzeige und rechts die Leiste für Energie.

Lebenskraft sowie neun Prozent schnellere Projektile spendiert. Die einzigartigen „Purified Bracers of the Meteor" hingegen gewähren Ihrem Recken 45 Lebenspunkte, sieben Punkte mehr in Stärke und Geschicklichkeit sowie zwölf Bonuspunkte auf die Abwehr von Angriffen. Wie beim Klassiker **Diablo** macht das Zusammentragen solcher Items einen Großteil der Motivation aus.

Die Entwickler bei Maxis haben sich noch eine besonders gewitzte Mechanik ausgedacht, um diesen Sammelwahn zu unterstützen. Nach jeder Mission bekommen Sie eine Bewertung und basierend auf dieser ein besonderes Item. Sie dürfen sich dann entscheiden, ob Sie die Belohnung gleich einsacken oder direkt die nächste Mission angehen und so das ursprüngliche Item für ein vielleicht noch besseres riskieren. Wenn Sie den nächsten Einsatz verlieren, ist nämlich alles futsch. Ein feines Glücksspiel!

In den Missionen finden Sie neben Orbs, DNA-Strängen und Items auch sogenannte Katalysatoren. Das sind temporäre Boni, die Ihr Team für die Dauer eines Aufrages oder einer Auftragskette behält. Katalysatoren gibt es in verschiedenen Farben, die jeweils einen Bereich wie „Schnelligkeit" oder „Stärke" widerspiegeln. Jedes Team kann nur neun solcher Boni einsetzen. Bei mehr Katalysatoren der gleichen Farbe erhöht sich der Effekt entsprechend. Deshalb ist es wichtig, welche der Farbkugeln Sie für Ihr Team behalten. Im Koop-Modus dürfen Sie die Katalysatoren ganz einfach per Drag & Drop mit Ihren Teampartnern austauschen. So wird es sehr einfach, sich auch innerhalb eines Matches weiter zu spezialisieren.

In puncto Grafik darf man keine Wunder von **Darkspore** erwarten. Aber die Effekte und Umgebungen passen sehr gut in das Setting. Überzeugen dürfte Maxis' Monsterklopperei vor allem im Spieler-gegen-Spieler-Modus. Unsere Eindrücke dazu lesen Sie oben auf dieser Heftseite. ❑



ENDGEGNER | An manchen Stellen treten Sie Bossen entgegen und müssen alle Fähigkeiten einsetzen.

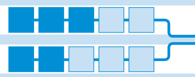


„Darkspore ist definitiv mein Geheimtipp für das Frühjahr 2011!"

Christian Schlütter

Dass man sich bei der Bewertung von **Darkspore** nicht von der Namensnähe zu **Spore** täuschen lassen soll, haben wir ja jetzt schon oft genug betont. Es ist aber auch höllisch schwer zu beschreiben, wie richtig sich Maxis neues Action-Rollenspiel anfühlt. Auf Bildern, Videos und in Texten wirkt **Darkspore** mit all seinen Katalysatoren, DNA-Strängen, Klassen und Typen unglaublich kompliziert. Sobald man aber selbst spielt, hat man all das schnell vergessen und freut sich nur über das Effektgewitter und die im Sekundentakt eintrudelnden neuen Items. **Darkspore** ist eingängig und motivierend. Jetzt muss es nach dem Release noch beweisen, dass es auch auf lange Sicht gutes Gameplay und Balancing bietet.

GENRE: Action-Rollenspiel
ENTWICKLER: Maxis
ANBIETER: Electronic Arts
TERMIN: 1. Quartal 2011

EINDRUCK DER REDAKTION: 
ERWARTUNG UNSERER LESER:


5 von 10


ANLEIHE | **Diablo** lässt grüßen: Hier sind wir in den Katakomben einer alten Kathedrale unterwegs.

AB IN DEN WALD | Im zweiten Teil der Serie geht es endlich auch in Außenarealen zur Sache.

Platz 9

Torchlight 2

Größte Hoffnung: Erweitert den tollen Vorgänger um sinnvolle Neuerungen | **Schlimmste Befürchtung:** Bietet „nur" mehr vom Gleichen

Von: Christian Schlütter

Der Nachfolger des Action-RPGs scheint sich prächtig zu entwickeln.

FERNER OSTEN | Im Wüstengebiet von **Torchlight 2** treffen Sie auch auf magische Dschinns.

Für viele war **Torchlight** ein Überraschungshit, als es im letzten Jahr veröffentlicht wurde – für uns nicht. Denn wir hatten schon sehr früh eine Ahnung, dass das Action-Rollenspiel ein Kracher werden würde. Schließlich wird das Entwicklerstudio Runic Games von Travis Baldree und Max Schaefer geführt, die auch schon an **Diablo** maßgeblich mitwirkten. Da überraschte es uns nicht, dass **Torchlight** quasi die Rohessenz dessen war, was die Blizzard-Serie groß gemacht hatte: actionreiche Hack&Slash-Kämpfe gegen Höllenkreaturen und ungefähr eine Fantastilliarde unterschiedlicher Waffen, Rüstungen und sonstiger Gegenstände zum Sammeln.

Mit kleinem Team, noch kleinerem Budget und reiner Online-Verbreitung probierte Runic anno 2009 aus, ob dieses Konzept noch funktionierte. Der Testballon **Torchlight** schlug ein wie eine Bombe! Mit dem Erfolg des ersten Teils kann sich Runic jetzt an sinnvolle Verbesserungen und Neuerungen für **Torchlight 2** wagen. Und das scheint ganz gut zu klappen. Auf der Gamescom 2010 konnten wir den Titel bereits anspielen und wollten erwartungsgemäß gar nicht mehr vom Rechner weg.

Die Fortsetzung schließt an das Ende des ersten Teils an und geht davon aus, dass der Alchemist aus dem ersten Teil ausgezogen ist, um die Mächte zur Strecke zu bringen, die die Estherianer damals vernichteten. Doch etwas ging schief. Am Anfang von **Torchlight 2** erscheint Syl, die Wächterin aus dem Vorgänger, dem Spieler in einer Vision und fordert ihn auf, nach dem Alchemisten zu suchen.

Die drei Charaktere aus dem ersten Teil stehen also nicht mehr zur Verfügung. Vielmehr wählen Sie aus einer von vier komplett neuen Klassen. Darunter eine Art Steampunk-Jäger und der Outlander, der mit Fernkampfwaffen angreift. Ansonsten bleibt aber vieles beim Alten. Steuerung und Interface haben sich nicht verändert. Immer noch klicken Sie locker-flockig Gegner weg und setzen dazu Spezialfähigkeiten ein, die Sie mit steigendem Level freischalten. Besiegte Gegner lassen allerlei Beute fallen, die Sie einsacken oder Ihrem treuen vierbeinigen Begleiter aufbürden. Hund und Katz sind wieder mit an Bord, ein Frettchen ist neu hinzugekommen.

Neu ist auch, dass Sie in **Torchlight 2** nicht mehr nur in düsteren Höhlen unterwegs sind. Bis jetzt sahen wir Wüstenregionen, Dschungelabschnitte und den Keller einer uralten Kathedrale. Runic sorgt bei den zufällig erstellten Dungeons also für mehr Abwechslung.

Größte Neuerung wird aber der Mehrspieler-Modus sein, den viele schmerzlich bei **Torchlight 1** vermisst hatten. Über LAN oder Internet dürfen Sie die Kampagne kooperativ angehen. Weitere Infos dazu sollen bald folgen. ❑

„Gefahr für die Freizeit! Der Rollenspiel-Hit geht in die zweite Runde!"


Christian Schlütter

Torchlight 2 spielte sich auf der Gamescom im Grunde genauso wie der erste Teil. Und das ist in diesem Falle durchaus als Kompliment zu werten, denn meiner Meinung nach steckte **Torchlight** voller Kleinigkeiten, die einen extrem guten Spielfluss garantierten. Der Begleiter zum Beispiel, mit dem man sich den ständigen Weg zurück in die Stadt sparen konnte. Runic Games nimmt jetzt all die Anmerkungen und Wünsche der Community und bastelt daraus genau den richtigen zweiten Teil. Mehrspieler-Modus, große Außenareale, mehr Klassen, mehr Items, mehr Möglichkeiten – wenn zu dieser tollen Mischung jetzt noch eine einnehmende Story kommt, strapaziere ich 2011 wieder meinen Klickfinger.

GENRE: Action-Rollenspiel
ENTWICKLER: Runic Games
ANBIETER: Runic Games
TERMIN: 2011

EINDRUCK DER REDAKTION:
ERWARTUNG UNSERER LESER:



TRAININGSEINHEIT | Ganz am Anfang des Spiels werden Sie noch von Ihrem Waffenmeister (im Hintergrund) begleitet und das Tutorial steht im Vordergrund.

Platz 8

The First Templar

Größte Hoffnung: Kalypso bringt ein actionreiches Koop-Abenteuer mit guter Story. | **Schlimmste Befürchtung:** Das Spiel mutiert zum langweiligen Button-Gedrücke.

Von: Sebastian Weber

Ein Action-Rollenspiel mit Koop-Modus – klingt vielversprechend!

Die Legende des Heiligen Grals entstand Ende des 12. Jahrhunderts und beschäftigt die Menschen seitdem immer wieder, sei es in der Kunst, in Romanen oder Filmen. Publisher Kalypso und **Tropico 3**-Entwickler Haemimont Games erzählen nun mit ihrem Action-Rollenspiel **The First Templar** ebenfalls ein Abenteuerstück rund um den sagenumwobenen Gegenstand.

Als Schauplatz dienen 20 historische Orte im Europa des 13. Jahrhunderts. Dort befinden sich die beiden Hauptcharaktere, ein junger Tempelritter und eine französische Adelige, die der Ketzerei angeklagt ist, auf der Flucht. Während Ihrer aufregenden Reise quer durch Europa erfahren Sie nach und nach von den umheimlichen Kräften des Heiligen Grals und kommen einer mörderischen Verschwörung gegen den Orden der Tempelritter auf die Spur. Diese Hauptquest-Reihe soll Sie in etwa zehn bis zwölf Stunden beschäftigen.

The First Templar ist aber kein typisches Rollenspiel wie **Risen**, **Two Worlds 2** oder andere Genre-Vertreter, sondern legt den Fokus deutlich auf schnelle Action und vor allem seinen Koop-Modus. Die Geschichte ist deshalb in einzelne Levels unterteilt, die alle nicht direkt zusammenhängen. Mal streifen Sie über die sonnendurchfluteten Hänge Zyperns, mal durch einen nebelverhangenen, gruseligen Wald, wie er in Deutschland vorkommen könnte. Das Kampfsystem fällt simpel aus.





DICKER FIESLING | Hauptwidersacher im Spiel sind Ritter und Tiere. Ab und zu treffen Sie aber auch auf solche entstellten Typen.

KOOP-MODUS UND BEDIENELEMENTE



ZUSAMMENARBEIT | **The First Templar** bietet Ihnen die Möglichkeit, zusammen mit einem Freund im Koop-Modus zu spielen. So können Sie sich aufteilen. Während Sie den Bogenschützen attackieren, greift Ihr Kumpel einen Ritter im Hintergrund an. Falls Sie alleine spielen oder Ihr Freund spontan aus der Partie aussteigt, übernimmt die künstliche Intelligenz die Steuerung Ihres Mitstreiters.

LEBENSPUNKTE | Diese Punkte zeigen an, wie oft Sie respawnen können. Wenn die Lebensenergie auf null sinkt, kippt Ihr Charakter aus den Latschen. Solange Sie Punkte übrig haben, steht er wieder auf und Sie verlieren einen Zähler. Sollten Sie keine Punkte mehr haben, muss Ihr Mitstreiter Sie wiederbeleben.

LEBENSENERGIE | Sie zeigt an, wie fit Ihr Charakter noch ist. Um Energie zu regenerieren, müssen Sie essen oder trinken, was in den Levels oft möglich ist.

ZEAL-PUNKTE | Die sogenannten Zeal-Punkte (zeal, englisch für Eifer, Inbrunst) sind Interaktionspunkte, die Sie im Laufe der Zeit oder durch das Besiegen von Gegnern erhalten. Diese Zähler benötigen Sie, um Ihren gefallenen Kollegen wiederzubeleben oder Kombos auszuführen.

Die linke Maustaste löst Attacken aus, Sie brauchen nur das richtige Timing, um diese nahtlos aneinanderzureihen. Mit der Leertaste blocken Sie Gegner oder Pfeile ab, die rechte Maustaste wird hin und wieder für stärkere Kombos benötigt. Diese Spezialangriffe fallen je nach gewähltem Charakter anders aus. Der Tempelritter hetzt mit Schwert und Schild bewaffnet durch die Gegend und ist somit eher für den Nahkampf ausgelegt. Die adrette Französin geht da etwas weniger offensiv vor und nutzt eine Armbrust und Dolche. Zudem verstecken die Entwickler in den Arealen immer wieder Kisten, die Rüstungsgegenstände und andere Waffen enthalten. Wenn Sie dann solch ein Rüstungsset vollständig gefunden haben, dürfen Sie es entsprechend ausrüsten. Es gibt aber auch Truhen, in denen Sie lediglich Bonus-Gegenstände finden. Die erhöhen Ihre Bewegungsgeschwindigkeit oder verändern Ihre Sicht, sodass Sie fortan versteckte Fallen erkennen.

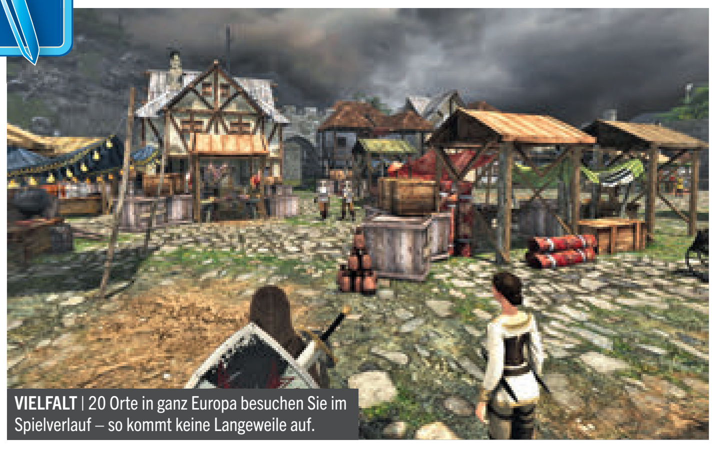
Da sich die Spielfiguren komplett unterscheiden, gibt es auch unterschiedliche Fähigkeiten, die Sie ihnen beibringen können. Wenn Sie Gegner erledigen oder Quests erfüllen, bekommen Sie Erfahrungspunkte gutgeschrieben, mit denen Sie dann Skills freischalten können. Diese enorme Zahl an wählbaren Fähigkeiten ist auf vier Kategorien aufgeteilt und alle haben unterschiedli-

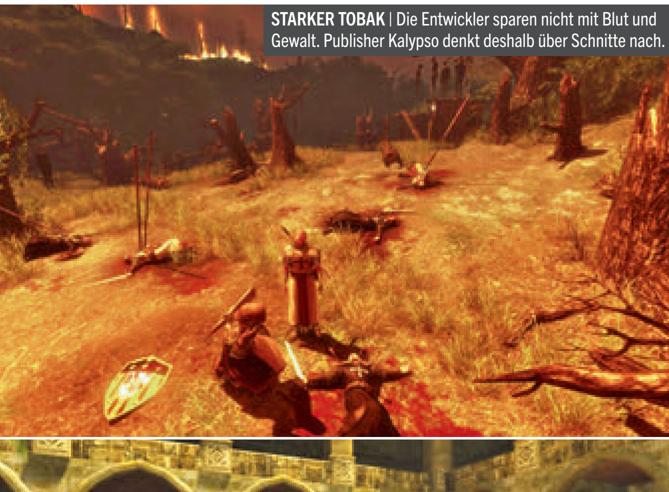


VORSICHT | Viele Dungeons sind mit Fallen gespickt – und nicht alle sind offensichtlich wie diese hier.



MEUCHEL-TEAM | Wenn Sie sich an einen Gegner heranschleichen, dürfen Sie ihn lautlos ausschalten. Das klappt auch gleichzeitig mit Ihrem Mitspieler.


VIELFALT | 20 Orte in ganz Europa besuchen Sie im Spielverlauf – so kommt keine Langeweile auf.


STARKER TOBAK | Die Entwickler sparen nicht mit Blut und Gewalt. Publisher Kalypso denkt deshalb über Schnitte nach.


VIEL ARBEIT | Abseits der Hauptquest finden Sie bei genauem Hinsehen auch einige Nebenjobs, die Sie von NPCs abstauben können.

che Auswirkungen. Manche bringen neue Kampfkombos, andere erhöhen die Zahl an Zeal- und Lebenspunkten (siehe Kasten Seite 33) und so weiter. Dadurch können Sie jeden der beiden Charaktere nach Belieben entwickeln.

Im Einzelspielermodus haben Sie darüber natürlich die volle Kontrolle, denn per Tab-Taste springen Sie jederzeit zwischen den beiden Helden hin und her und steuern so denjenigen, den Sie gerade benötigen. Den anderen lenkt dann die künstliche Intelligenz, Sie dürfen aber Befehle geben, damit Ihr Begleiter auch macht, was Sie möchten. Löblich: Die Entwickler entwerfen den Singleplayer-Modus so, dass auf Wunsch jederzeit ein Freund von Ihnen einsteigen kann, sodass Sie das Abenteuer gemeinsam erleben. Das geht entweder per Splitscreen-Modus an einem PC oder vermutlich auch online, eventuell über Steam. Hier sind sich die Entwickler im Moment nicht sicher, wie ihr System über das Internet aussehen soll. Sobald Sie den Koop-Modus nutzen, ändert sich die Spielweise aber. Die Entwickler setzen nämlich immer wieder auf Fallen und Rätsel, die auf Teamwork ausgelegt sind. Wir sehen zwei Beispiele: In einem Raum eines Dungeons stehen Ihre beiden Hauptfiguren vor einem verschlossenen Tor. Vor Ihnen befinden sich Steinplatten, welche Symbole zieren. Diese stellen sich schnell als überdimensionale Knöpfe heraus. Also muss sich einer der Spieler auf eine Platte stellen, der andere sucht dann den Hebel im Raum, der dasselbe Symbol trägt. Dieses Spielchen treiben Sie dann ein paar Mal und wie von Zauberhand öffnet sich die Tür, die den Weg versperrte.

Ein etwas komplexeres Rätsel sieht wie folgt aus: In einem anderen riesigen Raum eines Dungeons sollen Sie eine Schlucht überqueren. Vor Ihnen befindet sich eine Brücke, die allerdings L-förmig gebaut ist. Sprich: Die Hälfte der Brücke können Sie passieren, die andere steht senkrecht vor Ihnen. Direkt neben Ihnen wartet ein Hebel darauf, von Ihnen betätigt zu werden. Dieser senkt eine andere Brücke ab, die sich in einem höher gelegenen Gang befindet. Ihr Kollege kann also dort hinauf, den neuen Steg hinter sich lassen und dann einen weiteren Hebel betätigen, der wiederum Ihre Brücke kippt, sodass Sie weiterkommen. Auf der anderen Seite finden Sie abermals einen Schalter, der für Ihren Freund den weiteren Weg ermöglicht, und so weiter. Solche Denkaufgaben kennt man zwar schon aus **Tomb Raider**, doch im Koop-Modus machen diese durchaus Spaß und erfordern klare Absprachen.

The First Templar macht bisher einen soliden Eindruck. Zwar wirken manche Bewegungen hölzern und das Kampfsystem arg simpel, doch das kann sich beides noch ändern. Erstgenanntes bis zum Release, das andere im Spielverlauf. Grafisch haut einen das Spiel zwar nicht vom Hocker, schließlich basiert es auf der **Tropico 3**-Engine, aber auch in diesem Punkt trifft das Prädikat „grundsolide“ zu. Wenn die Entwickler also noch ein wenig Feinschliff betreiben, könnte ihr Action-Rollenspiel für spaßige Koop-Abende sorgen. ❑


HÜBSCH | Auch wenn **The Last Templar** nicht zu den Grafikreferenzen gehört, gestalten die Entwickler viele der Gebäude überaus detailliert und hübsch.

„Ein Action-Adventure mit Potenzial, aber auch noch viel offener Arbeit“

Sebastian Weber



Meine Begeisterung für **The First Templar** hält sich noch in Grenzen. Mir wirkt das Spiel im Moment noch ein wenig zu steril, zu hölzern, stellenweise zu simpel. Doch man muss auch ganz klar sagen, dass die Version, die wir gesehen und gespielt haben, noch nicht fertig war und zum Beispiel noch keine Sprachausgabe enthielt. Solche Dinge bringen einiges an Atmosphäre und könnten so meinen Ersteindruck nach oben korrigieren. Was mir auf jeden Fall gefällt, ist der Koop-Modus. Zusammen mit einem Freund fiese Ritter vermöbeln und knifflige Rätsel lösen – das kann ich mir für einige Abende ziemlich spaßig vorstellen. Potenzial ist also allemal da, die Entwickler müssen nur hier und da noch ein wenig nachlegen.

GENRE: Action-Rollenspiel
ANBIETER: Kalypso Media
ENTWICKLER: Haemimont Games
TERMIN: 30. März 2011

EINDRUCK DER REDAKTION:
ERWARTUNG UNSERER LESER:


5 von 10


WIDERLICH | Neben **Gothic**-typischen Gegnern wie Wildschweinen treffen Sie auch wieder auf Übernatürliches.


STADTFÜHRUNG | Setarrif war im Hauptspiel nicht betretbar. Somit erwartet Sie eine völlig neue Metropole.

Platz 7

Arcania: Fall of Setarrif

Größte Hoffnung: Geringerer Umfang, deshalb bugfrei und ausgereift | **Schlimmste Befürchtung:** Mehrere Charaktere spielbar? Spellbound verwässert **Gothic** weiter.

Von: Sebastian Weber

Der Namenlose Held hat noch eine Menge zu tun – doch ob das Spiel überhaupt erscheint?

Was aus **Arcania: Fall of Setarrif**, dem Add-on zu **Arcania: Gothic 4**, wird, steht in den Sternen. Anfang Dezember kündigten Jowood und Entwickler Spellbound Entertainment die Erweiterung zum umstrittenen Rollenspiel an. Knapp vier Wochen später meldete der österreichische Publisher Insolvenz an. Kurz davor hatte man den Konkurrenten Koch Media (**Risen**) auf über 2 Millionen Euro verklagt – aufgrund von Aktienstreitereien. Wohl um schnell noch an Geld zu kommen, der Rechtsstreit könnte jedoch mehrere Jahre dauern. Grund für die Insolvenz: Jowood hat angeblich im vergangenen Jahr Verluste im zweistelligen Millionenbereich eingefahren, **Arcania** sei daran nicht ganz unschuldig. Im Moment hoffen die Österreicher, dass das Schiff mit einer internen Neustrukturierung wieder auf Kurs gebracht werden kann. Bis wir das Gegenteil wissen, gehen wir also davon aus, dass **Arcania: Fall of Setarrif** 2011 erscheint. Wann genau, das gaben die Entwickler bisher nicht bekannt.

Das Add-on setzt die Geschichte des Namenlosen Helden nahtlos fort (deshalb dürfen Sie auch den Helden aus dem Hauptspiel übernehmen). Nachdem Sie den Dämon vertrieben haben, der Besitz von König Rhobar III. ergriffen hatte, flüchtet das Monster nach Setarrif, um sich einen neuen Wirt zu suchen. Die Stadt Setarrif befindet sich schon längere Zeit in der Isolation und ist von der Öffentlichkeit abgeschnitten – weshalb Sie im Hauptspiel auch das Stadttor nicht passieren konnten. Nachdem der Dämon dort sein Unwesen treibt, versinkt die Metropole im Chaos. Im Auftrag des Königs machen Sie sich deshalb auf, dem Bösen abermals den Garaus zu machen. Dabei treffen Sie auf neue Gegner, erkunden neue Gebiete und dürfen sich auf bislang unbekannte Gegenstände freuen. Allerdings bieten die Entwickler Ihnen auch die Möglichkeit, erstmals in der Geschichte der **Gothic**-Reihe die Story aus der Perspektive eines anderen Charakters zu erleben. Alles in allem soll **Fall of Setarrif** Sie somit etwa zehn Stunden lang beschäftigen. ❑


HAUDEGEN | Die Entwickler versprechen einige neue Gegner, doch auch die alten sind noch dabei.


NEUE LANDSCHAFTEN | Das Add-on bietet einige unentdeckte Landstriche – auch gefährliche.



„Ich bin skeptisch: Spellbound scheint noch weiter von Gothic wegzugehen." *Sebastian Weber*

Die bisherigen Informationen und veröffentlichten Screenshots zum Add-on von **Arcania: Gothic 4** stimmen eigentlich nicht skeptisch – grafisch hübsch, nette Ideen, wenn auch 08/15-Story. Doch wer **Gothic 4** gespielt hat, der weiß, dass der Name nicht unbedingt Programm ist, sondern unter der harten Schale eher ein Casual-Kern schlummert. Spellbound hat einfach zu viele essenzielle Dinge am **Gothic**-Konzept geändert, um Fans zu überzeugen. Nun kommt eins hinzu: Mehrere Charakter werden spielbar sein. Spellbound geht also noch weiter weg von der eigentlichen **Gothic**-Idee. Ob einem das am Ende gefällt oder nicht, ist Geschmackssache – ohne bewegte Bilder vom Spiel ist das schwer einzuschätzen.

GENRE: Rollenspiel
ENTWICKLER: Spellbound Entertainment
ANBIETER: Jowood
TERMIN: 2. Quartal 2011

EINDRUCK DER REDAKTION:
ERWARTUNG UNSERER LESER:




HEIMLICH | In **Human Revolution** haben Sie die Wahl, ob Sie Wachen unbemerkt umgehen oder sich mit ihnen anlegen.


NOTFALLPLAN | Wenn alle Stricke reißen, greift Adam zur Waffe und erkämpft sich seine Ziele mit Gewalt.

Platz 6

Deus Ex: Human Revolution

Größte Hoffnung: **Deus Ex 3** kann an die Stärke des Debüts anknüpfen. | **Schlimmste Befürchtung:** Das Balancing der verschiedenen Lösungswege haut nicht hin.

Von: Viktor Eippert

Mehrere Lösungsmöglichkeiten versprechen viel Abwechslung und einen hohen Wiederspielwert.

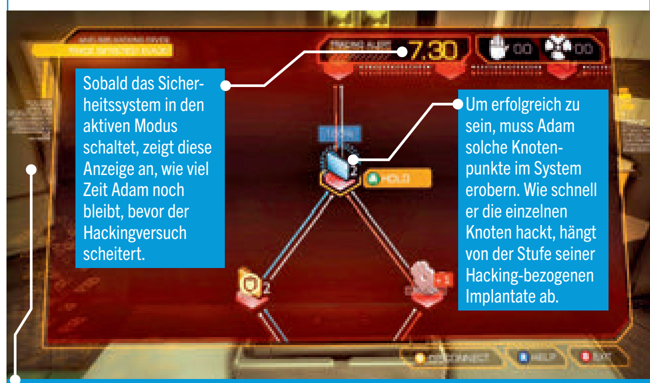
Als wir uns **Deus Ex: Human Revolution** erstmals auf der E3 zu Gemüte führten, machte es schon einen sehr guten Eindruck, war aber nicht über jeden Zweifel erhaben. Nach dem recht enttäuschenden zweiten Teil hoffen Fans natürlich darauf, dass **Human Revolution** erfolgreich an das erste **Deus Ex** anknüpfen kann. Dank der düsteren Grundstimmung, der futuristischen Spielwelt und des vielversprechenden Mix aus Shooter und Rollenspiel stehen die Chancen dafür auch nicht schlecht.

Nach der E3-Demo, der Vorführung auf der Gamescom und einer Präsentation bei uns vor Ort sind unsere Zweifel zerstreut und es ist klar, wohin die Reise geht: Im Zentrum steht die spielerische Freiheit, jede Aufgabe im Spiel entweder durch soziale Interaktion, Heimlichkeit oder einen Kampf zu meistern. Steven Ciciola, Level-Designer bei Eidos Montreal, verriet Anfang Januar die wichtigste Regel beim Leveldesign von **Human Revolution**: „Biete dem Spieler für jedes Hindernis die höchstmögliche Anzahl an Lösungsmöglichkeiten." Und mit den entsprechenden Körperverbesserungen fällt Hauptcharakter Adam der eine oder andere Weg leichter. Wenn Sie Wachen unbemerkt umgehen möchten, erfordert das beispielsweise einige Punkte in das Tarnsystem und Adams Fähigkeiten als Hacker. Wer lieber rabiat agiert, investiert seine Skillpunkte stattdessen in Kampfverbesserungen.

Obwohl Human Revolution bereits auf der Gamescom einen recht fertigen Eindruck hinterließ und lediglich noch etwas Feinschliff und Balancing ausstehen, verschob Square Enix das Veröffentlichungsdatum von Ende Februar auf das zweite Quartal 2011. Womöglich befürchtet der Publisher, sein Action-Rollenspiel könnte zwischen der harten Spiele-Konkurrenz im März untergehen. Das würde sich auch mit kürzlich im Internet auftauchenden Gerüchten decken, die ein Releasedatum für Anfang April andeuten. Kurz vor der Verschiebung enthüllte Square Enix außerdem das „Explosive Mission Pack", bei dem Vorbesteller von **Deus Ex 3** in den Genuss einer exklusiven Mission und zwei spezieller Waffen kommen. ❑

DAS HACKING-SYSTEM

Wenn Adam ein Schloss knackt oder wichtige Informationen von gesicherten Computern stiehlt, kommt das Hacking-Minispiel zum Einsatz. Darin bestreitet er einen digitalen Kampf gegen die Sicherheitssysteme. Adams Aufgabe ist es, Knoten des Systems zu erobern, bis er die gesuchte Datei erreicht. Doch mit jedem weiteren Knoten wird das Sicherheitssystem misstrauischer und schaltet sich irgendwann ein. Nun bleiben Adam nur noch wenige Augenblicke, denn das System beginnt damit, verlorene Knoten zurückzuerobern und Adams Zugangspunkt ausfindig zu machen, um ihn aus dem System zu werfen.



Der Cyberkrieg gegen das Sicherheitssystem ist nicht das Einzige, was Adam beim Datenklau behindert. Jederzeit können Wachen in den Raum stürmen und das Feuer eröffnen. Daher ist das Minispiel so direkt in die Spielwelt integriert, dass Sie stets die Möglichkeit haben, sich in der Umgebung umzusehen, noch während der Hackingversuch parallel weiterläuft.

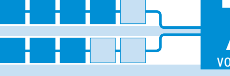


„Jetzt bleibt nur noch die Frage, ob Eidos das Balancing hinbekommt!" *Viktor Eippert*

Ich hoffe inständig, dass Eidos die verbleibende Zeit dazu nutzt, ein besonderes Auge auf das Balancing der unterschiedlichen Lösungswege zu werfen. Es wäre wirklich ärgerlich, wenn der Ballerweg am Ende doch wieder am schnellsten und einfachsten zum Ziel führen würde. Denn gerade die Entscheidungsfreiheit, wie ich die mir gestellten Herausforderungen anpacke, reizt mich an **Deus Ex: Human Revolution** am meisten. Wenn sich die Entwickler hier keine Fehler erlauben und sich die Lösungsmöglichkeiten deutlich voneinander abheben, spiele ich das neue **Deus Ex** zweifelsfrei mehrfach durch. Aber eigentlich mache ich mir ohnehin keine allzu großen Sorgen, denn das bisher Gesehene gefällt mir bereits sehr gut!

GENRE: Action-Rollenspiel
ENTWICKLER: Eidos Montreal
ANBIETER: Square Enix
TERMIN: 2. Quartal 2011

EINDRUCK DER REDAKTION:
ERWARTUNG UNSERER LESER:



7 von 10

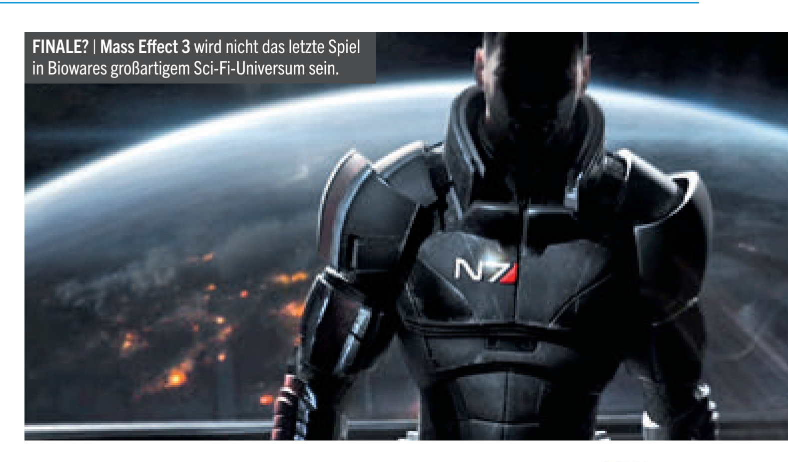
Platz 5

Mass Effect 3

Größte Hoffnung: Ein neues Inventar, mehr Upgrades und ein cooleres Ressourcensystem. | **Schlimmste Befürchtung:** Bioware schraubt den Action-Anteil weiter rauf.

Dass Bioware neben **The Old Republic** und **Dragon Age 2** auch an **Mass Effect 3** arbeitet, war schon lange bekannt. Bestätigung gab es aber erst letzten Dezember in Form eines kurzen Rendervideos. Darin ist zu sehen, worauf die Geschichte der **Mass Effect**-Trilogie hinauszulaufen scheint: Commander Shepard hat zwei Spiele damit zugebracht, sich den Reapern – uralten Maschinenwesen – entgegenzustellen und ihren nächsten Schritt vorauszuahnen. Dieser ist nun spätestens seit dem Ankündigungstrailer von **Mass Effect 3** klar: Eine Flotte der gigantischen kybernetischen Wesen fällt über die Milchstraße her, um die Menschheit zusammen mit allen anderen dort lebenden Rassen auszulöschen. Leitet man sich aus dem Trailer so etwas wie ein grobes Spielkonzept ab, so würde dieses wohl lauten: Commander Shepard, der Held des Spiels, muss sich auf eine letzte, wagemutige Mission vorbereiten, die über das Schicksal seiner eigenen Spezies, aber auch über die der anderen Völker entscheidet – Ähnliches wurde vom Spieler nämlich bereits am Ende von **Mass Effect 1** abverlangt.

Bioware hat in Interviews angedeutet, dass **Mass Effect 2** – trotz teils wahnsinnig hoher Bewertungen – nicht perfekt war. Auch wir bemängelten einige Spielsysteme des Action-Rollenspiels: Das Sammeln von Ressourcen war zeitraubend, das Ausstatten der Charaktere ohne Inventar schlichtweg langweilig und die Waffenauswahl entpuppte sich durch ein unnötiges Klassensystem als arg beschränkt. Solche Punkte sollen in **Mass Effect 3** besser werden, der Rollenspielanteil wird demnach wohl etwas größer ausfallen. Außerdem wird es wieder möglich sein, einen alten Spielstand aus dem Vorgänger zu importieren – mehr als 1.000 Variablen sollen sich dabei auf das Spielgeschehen auswirken. **Mass Effect 3** erscheint bereits gegen Ende 2011. ❑



FINALE? | **Mass Effect 3** wird nicht das letzte Spiel in Biowares großartigem Sci-Fi-Universum sein.



„Kann das Gameplay mit der Story mithalten?"
Felix Schütz

Mass Effect 2 fand ich zwar ziemlich toll, aber leider nicht perfekt: Jenseits aller Dramatik und Action war mir einfach nicht genug Rollenspiel-Mechanik drin und das Ressourcensystem war ein Witz. Darum freu ich mich zwar tierisch auf die Story von **Mass Effect 3**, doch inhaltlich muss es mich erst noch überzeugen.

GENRE: Action-Rollenspiel | **ENTWICKLER:** Bioware
ANBIETER: Electronic Arts | **TERMIN:** Ende 2011

EINDRUCK DER REDAKTION:
ERWARTUNG UNSERER LESER:
8 von 10

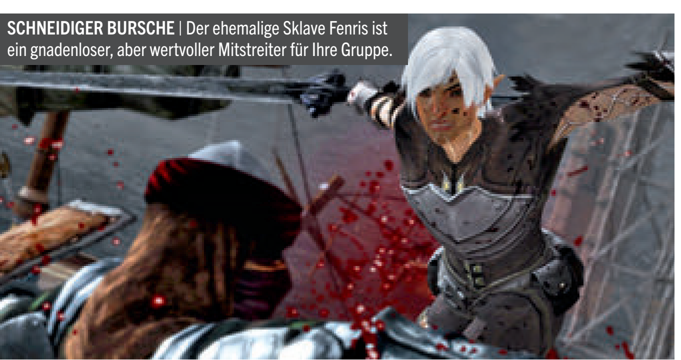
Platz 4

Dragon Age 2

Größte Hoffnung: Die würdige Fortsetzung zum derzeit besten RPG. | **Schlimmste Befürchtung:** Weichgespültes Hack & Slay für Konsoleros statt echtes Rollenspiel.



SIE SIND DER BOSS | Die Rock Wraiths, bösartige Geister der Zwerge, gehören zu den mächtigeren Gegnern im Spiel.



SCHNEIDIGER BURSCHE | Der ehemalige Sklave Fenris ist ein gnadenloser, aber wertvoller Mitstreiter für Ihre Gruppe.

Kaum ein Titel spaltete die Fanmassen zuletzt so wie **Dragon Age 2**. Kein Wunder, schließlich begeisterte der Vorgänger Rollenspieler weltweit und eroberte den Genrethron. Trotz des umfassenden Erfolgs änderte Bioware einiges an Optik und Gameplay. Ob dieser Wandel hin zum Besseren oder Schlechteren führt, darüber diskutiert die Anhängerschaft wohl selbst nach dem Release noch weiter. In der Zwischenzeit betreiben die Entwickler dafür Aufklärungsarbeit und erläutern die Rahmenhandlung samt einiger darin eingeschlossener Geschichten. Woraufhin neue Diskussionen entflammten: Die Ankündigung, es gebe erneut gleichgeschlechtliche Liebesszenen, stieß nämlich nicht überall auf Wohlwollen. Außerdem enthüllte Bioware den ersten DLC, der der limitierten Signature Edition beiliegen wird. ❑



„Auf der Suche nach der Vorfreude"
Christoph Schuster

Ich bin großer **Dragon Age**-Fan, verbrachte über 100 Stunden mit **Origins** und dessen DLCs. Der Nachfolger bescherte mir bislang ein Wechselbad der Gefühle, Begeisterung und Enttäuschung lösten sich munter gegenseitig ab. Ich weiß nicht, wie gut **DA 2** letztlich wird. Aber ich hoffe noch – wir reden hier schließlich von Bioware.

GENRE: Rollenspiel | **ENTWICKLER:** Bioware
ANBIETER: Electronic Arts | **TERMIN:** 11. März 2011

EINDRUCK DER REDAKTION:
ERWARTUNG UNSERER LESER:
8 von 10

SCHLÜSSELMOMENT | Als der erste Drachengeborene den Weltenfresser Alduin bezwang, begann damit das Zeitalter der Menschen.

Platz 3

The Elder Scrolls V: Skyrim

Größte Hoffnung: Die neue Engine hebt Open-World-Spiele auf ein neues Level. | **Schlimmste Befürchtung:** Der Fokus liegt wie bei **Oblivion** auf Konsole statt PC.

Von: Christoph Schuster

Zurück zu den Wurzeln: Fantasy statt Apokalypse – und doch gilt es, das Ende der Welt zu verhindern …

Es gibt eine Sache in der **Elder Scrolls**-Reihe, die bisher in jedem der sechs Titel und drei Add-ons fehlte: Richtige Drachen. Dafür gibt es tatsächlich Gründe, die titelgebenden Ältestenschriften behandeln das Schicksal der Schuppenbiester ausführlich.

Viele Jahrhunderte vor der Zeitrechnung der **TES**-Titel zogen die Flugechsen durch die Lande, brachten Tod und Verwüstung. Eines Tages stieg jedoch ein Held aus den Reihen der Menschen empor, der Drachengeborene. Durch Mut und Scharfsinn bezwang dieser Auserwählte den grausamen Weltenverzehrer Alduin. Mit dessen Untergang verschwanden auch die restlichen Drachen. Befreit von dieser Geißel erschufen die humanoiden Rassen Tamriels glorreiche Zivilisationen.

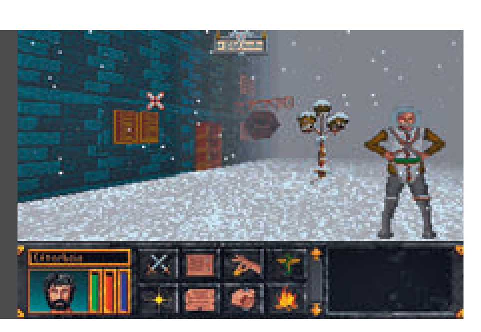
Doch die Elder Scrolls sehen vor, dass der Stab des Chaos eines Tages zersplittern wird, der Eisengolem Numidium zurückkehrt, ja selbst den Roten Berg schildern sie. Schlussendlich sollen die Tore zum Reich des Vergessens sich auftun und damit die Wiederkehr des Gottdrachen Alduin besiegeln, während das Land im Bürgerkrieg versinkt.

Hier horchen Fans der Serie auf! Diese Ereignisse lassen sich den bisherigen **TES**-Teilen zuordnen, der Anfang vom Ende scheint gekommen. **Oblivion**, das vierte **TES**-Spiel, markierte das Ende der Septim-Herrschaft und den Abschluss des dritten Zeitalters. Seitdem sind in Tamriel etwa 200 Jahre vergangen, hier setzt **Skyrim** ein. Damit kann Entwickler Bethesda ein altes Buch schließen und sich der vierten Epoche widmen.

DIE GESCHICHTE DER ELDER-SCROLLS-SERIE

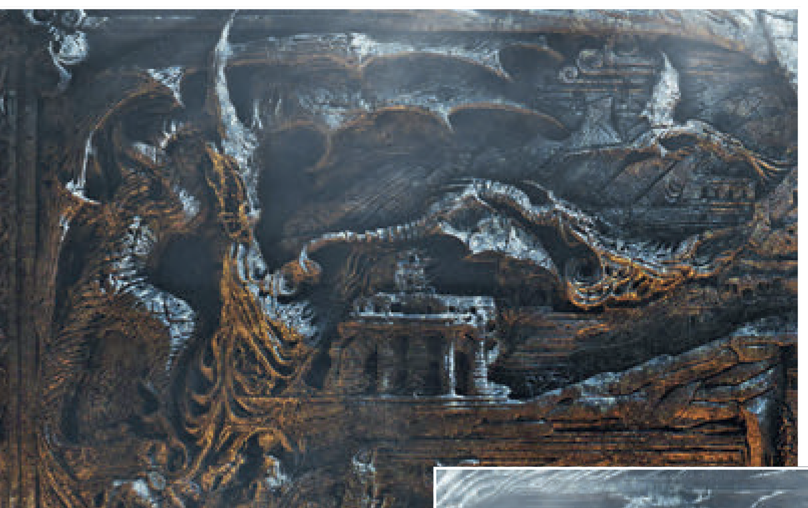
Die TES-Reihe existiert schon beinahe so lange wie PC Games, nämlich 18 Jahre. Von Beginn an zählte die Serie zu den Flaggschiffen des Rollenspiel-Genres.

• THE ELDER SCROLLS: ARENA (1993)
Bethesda hatte sich mit Eishockeyspielen und **Terminator**-Versoftungen einen Namen gemacht, als es anfing, ein Gladiatorenspiel zu entwickeln. Daher der Untertitel **Arena**. Letztlich überwog zwar der Rollenspielanteil, aber das stellte sich als Glücksgriff heraus: Bethesda setzte mehrere Hunderttausend Exemplare ab und erhielt sehr gute Wertungen (PC Games: 86 %).



• THE ELDER SCROLLS II: DAGGERFALL (1996)
Der Erstling legte noch die Marschrichtung fest, Teil 2 sprengte alle Grenzen: 5.000 Dörfer, 750.000 Nichtspielercharaktere, Tausende Items und eine Welt doppelt so groß wie Großbritannien. Presse und Spieler waren begeistert, PC Games vergab 87 %. Wegen der gigantischen Ausmaße konnten die Entwickler das Spiel jedoch unmöglich polieren, zahlreiche Bugs waren die Folge.





◀ **TERROR** | Die Drachen zogen vor Tausenden von Jahren durch Tamriel und brachten Leid und Furcht über die dort lebenden Rassen. Einige Sekten verehrten die tyrannischen Echsen aber auch als Gottheiten.

▼ **VORHERSEHBAR** | Diese Steinplatten schildern die Prophezeiung der Elder Scrolls. Während Sie in der Mitte noch das Oblivion-Symbol sehen, welches stellvertretend für die Geschehnisse aus Teil 4 steht, offenbart die rechte Bildhälfte die Prämisse von **Skyrim**: Den Kampf des Drachengeborenen gegen den Drachengott Alduin.

DIE PROPHEZEIUNG

Wir übersetzen Ihnen die Weissagung aus den Schriften der Ältesten.

Kurz nach der Ankündigung veröffentlichte Bethesda ein Gedicht in der fürs Spiel entwickelten Drachensprache. Anhand einer Symboltabelle ließ sich das Werk ins Englische übersetzen:

Dragonborn Dragonborn
By his honor is sworn
To keep evil forever at bay
And the fiercest foes rout
When they hear triumph's shout
Dragonborn for hunger blessing we pray

And the scrolls have fortold
Of black wings in the cold
That when brothers wage war come unfurled
Alduin, bane of kings
Ancient shadow unbound
With a hunger to swallow the world

Dieser Ausschnitt aus den mystischen Elder Scrolls bezieht sich in Strophe 1 auf den Schwur der Drachengeborenen und des Klingenordens, der sie beschützt. Der zweite Abschnitt beschreibt dagegen den Beginn von **Skyrim**, als das Reich im Bürgerkrieg zerfällt. Dies ist der letzte Hinweis auf Alduins Rückkehr.

WARUM KEINE SHOTS?

Warum beinhaltet diese Vorschau keine Screenshots aus dem Spiel?

Tatsächlich kamen mittlerweile einige Bilder aus **Skyrim** an die Öffentlichkeit und Sie können diese auf unserer Website www.pcgames.de betrachten. Aus rechtlichen Gründen durften wir diese Screenshots jedoch nicht im Heft abdrucken. Dennoch wollten wir Ihnen unsere zahlreichen Informationen und Eindrücke auf keinen Fall vorenthalten.

Doch nicht nur historisch wagen die Entwickler einen Schritt nach vorne. So verrichtet hinter **Skyrims** Texturen ein komplett neuer Grafikmotor seinen Dienst. Zunächst scheint sich der visuelle Fortschritt dabei in Grenzen zu halten, doch auf den zweiten Blick fallen dem Betrachter sehenswerte Details auf. Während filigrane Schatten und realistische Wasserdarstellung mittlerweile zum guten Ton in Rollenspielen gehören, weiß die enorme Weitsicht schon eher zu imponieren. Auf seine Wetterdarstellung ist Bethesda diesmal besonders stolz: Schnee rieselt nicht nur sanft herab, sondern bleibt auch realistisch auf der Umgebung liegen!

Am meisten profitieren auf technischer Seite aber KI und Spielkomfort. Diese Faktoren lassen sich zwar schwerer begreifen als Effekte und Bombastoptik, doch auf lange Sicht spielen sie eine umso größere Rolle. So verbesserten die Programmierer beispielsweise die Schulterkamera. Aus dem Blickwinkel der ersten Person hingegen fällt auf, dass die Entwickler diesmal auf ein HUD verzichten. Beim Wechsel zwischen den beiden Kameraansichten gut erkennbar: Der Hauptcharakter bewegt sich nun rückwärts langsamer als vorwärts. Die Entwickler bestätigen, dass sie diesen Punkt im Vergleich zu **Oblivion** geändert haben, um die Kämpfe in **Skyrim** anspruchsvoller zu gestalten. Spieler des vierten Teils konnten nämlich noch rückwärts vor Feinden fliehen.

In Skyrim darf man zwei Ausrüstungsteile gleichzeitig verwenden, so lassen sich verschiedene Kampfarten kombinieren. Es bleibt Ihnen überlassen, ob Sie ein Schwert und einen Schild schwingen, eine Zweihandaxt oder einen Knüppel in Verbindung mit einem Zauber. Egal wie sie sich entscheiden, die Kämpfe sollen taktischer werden. Stumpfes Geklicke bringt Sie nicht weit, stattdessen gilt es, das Kampfverhalten des Gegners zu studieren und im rechten Moment zuzuschlagen. Anschließend lösen Sie einen spektakulären, oft brutalen Finishing-Move aus, der je nach Bewaffnung und Widersacher anders ausfällt.



• **THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND** (2002)
Nach den beiden vernachlässigbaren Ablegern mit Action-Fokus, **Battlespire** und **Redguard**, folgte im neuen Jahrtausend endlich der bis dato beste Teil. Satte 91 % heimste **Morrowind** bei uns ein und war dermaßen beliebt, dass mit **Tribunal** und **Bloodmoon** gleich zwei Add-ons folgten. Im PC-Bereich bildete sich zudem dank Construction Set eine sehr starke Mod-Community.



• **THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION** (2006)
Mit **Oblivion** erschien 2006 der erste waschechte Next-Gen-Titel. Doch neben der unglaublichen Technik überzeugte Teil 4 auch spielerisch und schrammte mit 89 % bei PC Games nur aufgrund der schwachen deutschen Lokalisierung an den 90 % vorbei. **Oblivion** gehört außerdem zu den ersten Spielen, für die DLCs erschienen. Mit **Shivering Isles** erschien auch ein richtiges Add-on.

Solitude
Winter Hold
Dawnstar
Markarth Side
Whiterun
Skyrim
Hammerfell
Falkreath
Riften
Cyrodiil

LEGENDE

- Diese Städte besuchen Sie in TES V: Skyrim
- 1 In dieser Schlucht warten heilige Prüfungen auf Sie.
- 2 Die Küstenregionen prägen eisige Gletscher.
- 3 Die zentrale Tundra ist klimatisch gemäßigter.
- 4 Im milderen Süden erwarten Sie Wälder und Sümpfe.
- 5 Diese Stadt existiert im TES-Atlas, nicht aber auf einer Karte in Bethesdas Studio. Existiert sie im Spiel?

Wer sich die Finger nicht schmutzig machen möchte, kann natürlich den Nahkampf meiden. Sie lernen Magie in den fünf aus **Oblivion** bekannten Disziplinen, nur die Schule der Mystik fällt in **Skyrim** weg. Alternativ bleibt wieder der Griff zum Bogen. Zwar dauert das Spannen der Fernwaffe nun länger, doch dafür schalten Meisterschützen ihre Gegner unter Umständen über große Distanzen mit nur einem Treffer aus.

Wichtig sind bei solchen Übungen die neuen Perks. Diese Fähigkeiten übernahm Bethesda aus seinem Rollenspielhit **Fallout 3,** Sie suchen sich nach jedem verdienten Level eine davon aus. Das führt zu einer stattlichen Auswahl, da die Levelgrenze in **Skyrim** bei 50 liegt. Neben den Perks belohnt Sie jeder Levelaufstieg mit einem Zuwachs an Lebenspunkten. Dazu wählen Sie aus einer Ausdauersteigerung, einem Plus an Magicka oder einem weiteren Lebensbonus. Die Stufenaufstiege laufen traditionell ab: Sie steigen in 18 Disziplinen auf, indem Sie die entsprechenden Fertigkeiten ausgiebig nutzen. Statt allerdings wie in den Vorgängern eine Handvoll Hauptskills zu wählen, trägt nun jede Fähigkeit zum Vorankommen bei.

Zusätzlich zu den gewohnten Fähigkeiten stehen dem Helden mit fortlaufender Spielzeit noch besondere Mächte zur Verfügung, die der Drachengeborene (der Spieler) aus den Seelen besiegter Feuerechsen gewinnt. Die gewaltigsten dieser Sprüche ermöglichen es Ihnen zu teleportieren oder einen eigenen Schuppenflügler als Mitstreiter herbeizurufen.

Lauffaules Gefolge sei an dieser Stelle beruhigt: Auch ohne Teleport lassen sich große Distanzen überbrücken. Die Entwickler behalten das Schnellreisesystem aus **Fallout 3** bei. Ebenfalls übernommen wurden die zehn verfügbaren Rassen aus **Morrowind** und **Oblivion**.

Bethesda legt diesmal noch größeren Wert auf glaubhafte Dialoge. Unterhaltungen finden direkt in der Spielwelt statt und nicht mehr in einem eigenen Fenster. Gesprächspartner gehen dabei anderen Tätigkeiten nach: Der Ladenbesitzer zählt sein Geld, der Barkeeper putzt seine Theke. Dass die Bevölkerung eigene Tagesabläufe besitzt, versteht sich da fast von selbst.

Als größte Neuerung auf diesem Gebiet nennt Bethesda die „Radiant Quests". Das bedeutet, dass die Engine Aufgaben und Verhaltensmuster an Ihre Spielweise anpasst. Streifen Sie als Magier durch die Lande, könnte Sie eines Tages ein Zauberkünstler zum Duell herausfordern. Einen Dieb hätte der Recke dafür ignoriert. Zudem passen sich Quests an Ihren Spielstand an. Müssen Sie etwa eine vermisste Dame suchen, platziert das Spiel die Lady bewusst in einen Dungeon, den Sie noch nicht erkundet haben. Dort treffen Sie auf Gegner, deren Stärke sich nach Art und Level Ihres Helden richtet. Bethesda verspricht, dass sich dieses Konzept von den unbeliebten, automatisch mitlevelnden Gegnern aus **Oblivion** unterscheidet. Es soll eher an das System aus **Fallout 3** erinnern.

All das klingt vielversprechend, muss sich aber erst noch beweisen. Außerdem erscheint das nordische Himmelsrand als Schauplatz eintönig. Andererseits wäre es auch nicht das erste Mal, dass Bethesda eine Einöde mit einem Meisterwerk zum Erblühen bringt. ❑



„Auf dem Scheideweg zwischen Technisierung und Menschlichkeit"

Christoph Schuster

Skyrim verkündet den Anbruch einer neuen Ära. Endlich wandern nicht mehr 100 % der Ressourcen in eine spektakuläre Grafik. Das heißt keinesfalls, dass **TES V** schlecht aussieht. Im Gegenteil, es gehört sicher zu den Blickfängen der nächsten Monate. Aber den eigentlichen Fortschritt vermeldet Bethesda an anderer Stelle: Beim Charakterverhalten und der Glaubwürdigkeit der Spielwelt. Das Sahnehäubchen dieser Entwicklung bilden die Radiant Quests. Doch sie bergen in meinen Augen auch Gefahren. Schon **Oblivion** wirkte mir oft zu sehr nach Baukasten. Wenn nun sogar ein Teil der Aufträge auf Rechenroutinen zurückgeht, dürfte die Zahl der magischen Momente abnehmen. Das wäre das Letzte, was ich mir für ein **Elder Scrolls** wünschen würde.

GENRE: Rollenspiel
ENTWICKLER: Bethesda Game Studios
ANBIETER: Bethesda Softworks
TERMIN: 11. November 2011

EINDRUCK DER REDAKTION:
ERWARTUNG UNSERER LESER:







GREYCOMPUTERCOLOGNE GMBH

Deutschlands führende High End PC Manufaktur!

GREY COMPUTER COLOGNE GmbH
Vorgebirgsstraße 3 | D-50389 Wesseling
Bestell-Hotline: 022 36 / 848 0

Kaufen Sie beim mehrfachen Testsieger* - sofort lieferbar!





Topseller 6 i3-540@3,2 500GB 4GB



- Intel® Core™ i3 Processor i3-540
- CPU GARANTIERT auf 3.2 GHz OC
- 4096MB DDR3 1333Ram
- max. 1792MB Intel VGA
- 500 GB Festplatte

- Gigabyte H55M-D2H mit Intel H55 Chipsatz
- Intel® Core™ i3 Processor i3-540 @ 2x 3.2 GHz
- 4096MB DDR3-1333 Samsung Kit
- 500GB Samsung oder WD SATA II HDD
- 450W Low Noise 80Plus Netzteil
- 22x LG DVDRW

419,95
oder 36x 13,50 € mtl.*

Topseller 5 AMD X4 635 5750 2TB 4GB



- AMD Athlon II X4 635 4x 2.9GHz
- 4096MB DDR3 1333Ram
- 1024MB ATI HD 5750
- 2 TB Festplatte

- Gigabyte GA-870A-UD3 mit AMD 870 Chipsatz
- AMD Athlon II X4 635 4x 2.9GHz
- 4096MB DDR3-1333 Samsung Kit
- 2 TB Samsung oder WD SATA II HDD
- 1024MB ATI Radeon HD5750
- 450W be quiet! 80Plus Netzteil
- 22x LG DVDRW

599,95
oder 36x 19,30 € mtl.*

Topseller 4 i5-2300 GTX460 4GB 1,5 TB



- Intel® Core™ i5 Processor i5-2300
- Intel Sandy Bridge
- 4096MB DDR3 1333 Ram
- 1024 MB nVidia GTX460
- 1.5 TB Festplatte

- Gigabyte GA-H67M-D2 mit Intel H67 Chipsatz
- Intel® Core™ i5 Processor i5-2300 4x2,8GHz SandyBridge
- 4096MB DDR3-1333 Samsung Kit
- 1.5 TB Samsung oder WD SATA II HDD
- 1024MB nVidia GeForce GTX460
- 550W be quiet! 80Plus Netzteil
- 22x LG DVDRW



699,95
oder 36x 22,60 € mtl.*



Topseller 1 i5-2500 ATI6870 4GB 1,5TB

- Intel® Core™ i5 Processor i5-2500
- Intel Sandy Bridge
- 4096MB DDR3 1333 Ram
- 1024 MB ATI HD 6870
- 1.5 TB Festplatte

- Gigabyte GA-H67M-D2 mit Intel H67 Chipsatz
- Intel® Core™ i5 Processor i5-2500 4x3.3GHz SandyBridge
- 4096MB DDR3-1333 Samsung Kit
- 1.5 TB Samsung oder WD SATA II HDD
- 1024MB ATI Radeon HD 6870
- 550W be quiet! 80Plus Netzteil
- 22x LG DVDRW

799,95
oder 36x 25,80 € mtl.*



- 60 Monate COMBAT READY! Garantie
- 6 Monate 3D Gamer Upgrade Garantie
- 36 Monate Abholservice
- 30 Tage Geld-Zurück-Garantie
- Kostenlose Hotline
- Blitzversand! Bis 18 Uhr bestellt am nächsten Werktag bis 12 Uhr da!
- ab Lager lieferbar

*1 z.B.PC Magazin 04/09, 07/08, 06/08 Gamestar 04/07 PC Action 03/08 Windows Vista Magazin 01/08

*Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Targobank bei 36 Monaten Laufzeit und 9,90% effektiven Jahreszins.

Preis/Leistungssieger Gamestar 2/2011



- AMD Athlon II X4 640
- 4096MB DDR3 1333 Ram
- 1024 MB ATI HD 6870
- 60GB SSD + 1.0 TB HDD

- Gigabyte GA-870A-UD3 mit AMD 870 Chipsatz
- AMD Athlon II X4 640 4x 3.0 GHz
- 4096MB DDR3-1333 Samsung Kit
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64Bit
- 60GB SSD Festplatte
- 1.0 TB Samsung HDD
- 1024MB ATI Radeon HD 6870
- 450W be quiet! 80Plus Netzteil
- 22x LG DVDRW

799,95
oder 36x 25,80 € mtl.*

PC-System i5 2500K GTX460 500GB 4GB



- Intel® Core™ i5 Processor i5-2500K
- Intel Sandy Bridge
- 4096MB DDR3 1333 Ram
- 1024 MB nVidia GTX 460
- 500 GB Festplatte

- Gigabyte GA-P67A-UD4 mit Intel P67 Chipsatz
- Intel® Core™ i5 Processor i5-2500K 4x3.3GHz SandyBridge
- 4096MB DDR3-1333 Samsung Kit
- 500 GB Samsung oder WD SATA II HDD
- 1024MB nVidia GeForce GTX460
- 700W be quiet! 80Plus Netzteil
- 22x LG DVDRW



899,95
oder 36x 29,00 € mtl.*

Topseller 3 i7-950 GTX580 1,5TB 6GB



- Intel® Core™ i7 Processor i7-950
- 6144MB DDR3 1333 Ram
- 1536 MB nVidia GTX580
- 1.5 TB Festplatte



- FOXCONN Flaming Blade GTI mit Intel X58 Chipsatz
- Intel® Core™ i7 Processor i7-950
- 6144 MB DDR3-1333 Samsung KIT
- 1536 MB nVidia GeForce GTX 580
- 1.5 TB Samsung oder WD SATA II HDD
- 700W be quiet! 80Plus Netzteil
- 22x LG DVDRW

1369,95
oder 36x 44,10 € mtl.*

COMBAT READY! Performance Liquid i7-930@3.6SuperSilent



- Intel® Core™ i7 Processor i7-930
- CPU GARANTIERT auf 3.6 GHz OC
- 1536 MB nVidia GTX580
- 6144MB DDR3 1333 Ram
- 60GB SSD & 1.0 TB HDD

- ASUS P6T Deluxe V2 mit Intel X58 Chipsatz
- Intel® Core™ i7 Processor i7-930 @ 3.6 GHz
- 6144 MB DDR3-1333 Samsung KIT
- 1536 MB nVidia GeForce GTX 580 Wassergekühlt
- 1.0 TB Samsung oder WD SATA-II HDD
- 60 GB MachExtreme SSD
- 900W be quiet! 80Plus Netzteil
- 22x LG DVDRW
- Wasserlühlung CPU + NB



2599,95
oder 36x 83,80 € mtl.*

Meine Garantie für Sie:
Die Zufriedenheitsgarantie!
Dafür stehe ich mit meinem Namen.
VERSPROCHEN!
Dipl.- Ing. (FH) S. Stresow
Geschäftsführer und Großvater der Zufriedenheit.

WWW.COMBATREADY.DE

Tel.: 02236 / 848-0

Alle Systeme ab 500,- senden wir Ihnen bei Vorkassezahlung frachtfrei und versichert ! inkl. Systemkartonage - günstiger Auslandversand!


BOMBASTISCH | Dramatisch inszenierte Schlachten gegen fiese Dämonenhorden bereichern Geralts Heldenalltag.


RETTER | Viele Entscheidungsmomente würzen den Handlungsverlauf – wir könnten diesen Gefangen auch töten oder hängen lassen, statt ihn zu befreien.

Platz 2

The Witcher 2: Assassins of Kings

Größte Hoffnung: Die Kämpfe finden das perfekte Maß zwischen Action und Taktik. | **Schlimmste Befürchtung:** Ein so gewaltiges Projekt kriegen die niemals bugfrei!

Von: Christoph Schuster

Hexer Geralt mimt 2011 den Jäger. Seine Beute? Die Crème-de-la-Crème des Rollenspiel-Genres!

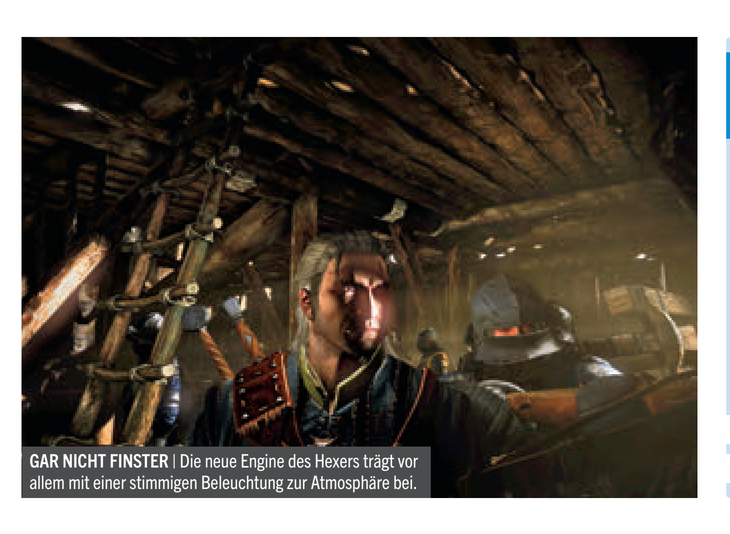
Anhängern des Rollenspiel-Genres bleibt 2011 nur das hemmungslose Fluchen. Familie, Freunde, Job oder andere Hobbys, all das wird in den nächsten Monaten wohl sträflich vernachlässigt. Zu groß ist die Masse an Zeitfressern von **Dragon Age** über **Elder Scrolls** bis **Mass Effect**. Zwischen all diesen etablierten Namen könnte am Ende aber ausgerechnet der vermeintliche Underdog triumphieren.

The Witcher 2 soll das Meisterstück der jungen Polen CD Projekt werden. Die Chancen dazu stehen gut. Angefangen von der beeindruckenden Technik, den actionreichen und doch anspruchsvollen Kämpfen bis hin zur wendungsreichen und erwachsenen Geschichte und der dichten Atmosphäre hat die Rückkehr des Hexers Geralt alle Trümpfe in der Hand.

Allzu viel Neues gibt es seit unserer großen Titelstory in der letzten Ausgabe natürlich nicht zu berichten. Nur so viel: Wer eine Verweichlichung und Anbiederung an den Massenmarkt fürchtet, der sei beruhigt. Neben den drei regulären Schwierigkeitsgraden Einfach, Mittel und Schwer bietet **Assassins of Kings** zusätzlich den Level „Wahnsinn".

Dieser besticht vor allem durch folgenden Aspekt: Geralt stirbt. Und zwar richtig. Sollte der Hexer dahinscheiden, bleibt er tot. Sie können natürlich speichern, müssen das Spiel also um Himmels Willen nicht am Stück durchspielen. Fällt der Protagonist allerdings im Kampf, wird der Spielstand korrumpiert, ein Neuladen bringt den Heroen nicht auf den Schirm zurück. Zum Lohn für die Schinderei wartet auf Absolventen dieses Hardcore-Modus aber ein ganz besonderes Schmankerl, so Lead-Gameplay-Designer Mateusz Kanik.

Sollten Sie The Witcher 2 in den nächsten Wochen vorbestellen wollen, haben Sie diverse Möglichkeiten: Die digitale Premium-Version samt Soundtrack kostet bei Steam rund 45 Euro. Direkt bei CD Projekt selbst gibts das gleiche Angebot, aber zusätzlich noch eine Gutschrift für den Onlineshop gog.com. Im Laden steht dagegen die normale Box für 48 Euro, die bereits gut ausgestattet ist mit einer Weltkarte, einer Münze und zwei Bonus-Discs. Und dann ist da noch die Collector's Edition. Letzterer liegen für 100 Euro zusätzlich eine Büste von Geralt, ein Kartenspiel, ein Würfelpoker-Set und ein DLC-Code für eine der besten Rüstungen im Spiel bei. ❑


GAR NICHT FINSTER | Die neue Engine des Hexers trägt vor allem mit einer stimmigen Beleuchtung zur Atmosphäre bei.

„Anno 2011 könnte Polen sein eigenes Sommermärchen bekommen." *Christoph Schuster*



Ich kann es irgendwie noch nicht so recht glauben. Mit jeder neuen News, jedem Kommentar des Entwicklerteams und jedem unserer Studiobesuche manifestiert sich mehr und mehr folgender Gedanke: Das ist doch alles zu schön um wahr zu sein! In der Tat fehlt mir noch die letzte, ultimative Gewissheit, da ich **The Witcher 2** noch nicht selbst ausführlich anspielen konnte. Und sowieso gibt es noch den Faktor Bugs, der bei einem solchen Megaprojekt gehörig dazwischenfunken könnte. Dennoch freue ich mich auf **The Witcher 2** wie auf kein anderes Spiel 2011.

GENRE: Rollenspiel
ENTWICKLER: CD Projekt
ANBIETER: Namco Bandai
TERMIN: 17. Mai 2011

EINDRUCK DER REDAKTION:
ERWARTUNG UNSERER LESER:
10 von 10

Von: Felix Schütz

Neuigkeiten aus Sanktuario: Kurz vor Jahresende überraschte Blizzard nochmal mit einer wichtigen Ankündigung.



UNGLEICH | Durch die Änderungen an den Attributen dürfte Blizzard das Balancing deutlich leichter fallen.

Platz 1

Diablo 3

Größte Hoffnung: Bei aller Action denkt Blizzard trotzdem an gute Quests und eine tolle Story. | **Schlimmste Befürchtung:** Die Wartezeit verlängert sich weiter.

Wer sich mit der **Diablo**-Reihe etwas besser auskennt, der hat sich bei dieser Nachricht vermutlich erschrocken: Blizzard ändert die grundlegenden Charakterattribute, Stärke und Geschicklichkeit werden sogar komplett gestrichen! Blizzard begründet diese radikale Änderung damit, dass die alten Statuswerte für viele Spieler zu undurchsichtig waren. Für **Diablo 3** fügt Blizzard daher völlig neue Attribute in den Charakterbogen ein. Im Detail sind das: Angriff (Attack), Präzision (Precision), Vitalität (Vitality), Verteidigung (Defense) und Willenskraft (Willpower).

Angriff ist ein allgemeingültiger Wert für den ausgeteilten Schaden aller Klassen.

Präzision steigert nur die Chance auf kritische Treffer, ist also eher ein „feineres" Attribut, das für viele Spieler vermutlich nicht so wichtig sein wird wie etwa Angriff.

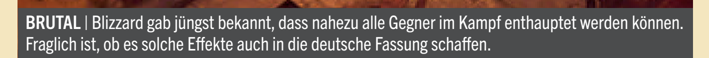
Vitalität erhöht die Gesundheitspunkte des Helden. Simpel.

Verteidigung verringert Schaden jedweder Art und ist nicht zu verwechseln mit dem Rüstungswert oder den Resistenzen! Dicke Rüstungen dämpfen nach wie vor körperliche Treffer ab, während Resistenzen immer noch dazu dienen, Magie-, Gift- und Elementarschaden zu verringern.

Willenskraft beeinflusst die jeweilige Ressource einer Klasse, also beispielsweise die Wutpunkte des Barbaren oder das Mana des Hexendoktors. Willenskraft addiert außerdem einen Schadensbonus zu den magischen Attacken von Zauberer und Hexendoktor.

Ein Community-Manager von Blizzard räumte ein, dass diese Änderungen zwar sehr aufwendig sind, erklärte aber auch, dass sie das Spiel letztendlich deutlich besser machen werden. Nach wie vor ist kein Releasetermin für **Diablo 3** angekündigt, daher lässt sich nicht sagen, wie weit sich die Veröffentlichung des Spiels dadurch verschiebt.

Eine angeblich geleakte Releaseübersicht aller Blizzard-Produkte listete das Spiel bereits für das vierte Quartal 2011. Die Echtheit der Liste hat Blizzard aber natürlich nie bestätigt. Zudem bekräftigten die Entwickler im Oktober 2010 noch mehrfach, dass **Diablo 3** nicht vor 2012 erscheinen wird. ❑



BRUTAL | Blizzard gab jüngst bekannt, dass nahezu alle Gegner im Kampf enthauptet werden können. Fraglich ist, ob es solche Effekte auch in die deutsche Fassung schaffen.



Felix Schütz



Sollte **Diablo 3** wider Erwarten doch noch in diesem Jahr erscheinen, dann wäre wohl niemand glücklicher darüber als ich selbst – ich freue mich tierisch auf dieses Action-Rollenspiel! Doch machen wir uns nichts vor: Blizzard lässt sich alle Zeit der Welt, um sein Spiel perfekt umzusetzen. Und die Änderungen des Attributesystems klingen für mich in der Tat nach einer riesigen Menge Arbeit. Immerhin besteht aber die Hoffnung, dass durch diese Umstellung der spätere Balancing-Prozess einfacher und schneller über die Bühne geht. Wer weiß, vielleicht startet die offene Beta-Phase dann sogar früher als gedacht? Bis dahin üben wir uns – wie schon seit 2008 – artig in Geduld. Darin haben wir ja mittlerweile Übung.

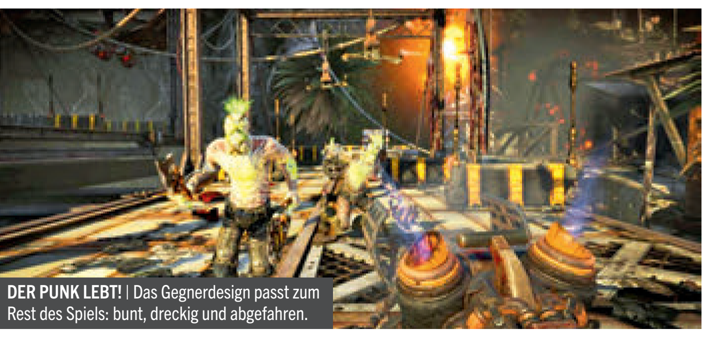
GENRE: Action-Rollenspiel
ENTWICKLER: Blizzard Entertainment
ANBIETER: Blizzard Entertainment
TERMIN: Nicht bekannt. Vermutlich erst 2012.

EINDRUCK DER REDAKTION:
ERWARTUNG UNSERER LESER:



Platz 5 Bulletstorm

Größte Hoffnung: Die spaßige Alternative zu all den bierernsten Militär-Shootern. | **Schlimmste Befürchtung:** Gewalt und Exzess statt Gameplay und Qualität.


DER PUNK LEBT! | Das Gegnerdesign passt zum Rest des Spiels: bunt, dreckig und abgefahren.



VOLLTREFFER | Jede Waffe verfügt über einen alternativen Charge-Shot, der Gegner regelrecht pulverisiert.

Der Veröffentlichungstermin rückt näher und zugleich stehen die Chancen für einen Deutschland-Release immer schlechter. Als neue Waffe enthüllten die Entwickler beispielsweise eine Nagelkanone, mit der Sie Gegner durchbohren und an Wände oder Objekte nageln können. So was sieht die USK gar nicht gern. Dennoch gilt: Die Hoffnung stirbt zuletzt. Und schade wäre es allemal um diesen skurril-chaotischen Fun-Shooter. Denn auch wenn der anarchische Humor irgendwann an Reiz verliert, so stehen bis dahin längst motivierende Highscore-Jagden und packende Koop-Partien parat, um den Spielspaß hochzuhalten. Was wir bisher an Levels und Modi spielen konnten, überzeugte durch die Bank. Wenn die restliche Solokampagne da mithalten kann, wird **Bulletstorm** verboten gut! ❑

„Dieser Titel bringt wieder Spaß ins Genre!“ *Christoph Schuster*

Anfangs mochte ich **Bulletstorm** für seinen derben Humor und das vorherrschende Chaos. Mittlerweile traten diese Reize in den Hintergrund, um der ausgereiften Spielmechanik mehr Platz einzuräumen. Sobald Sie nämlich über ein gewisses Skillshot-Repertoire verfügen, sorgen Highscores und pfiffige Koop-Matches für massig Spaß.

GENRE: Ego-Shooter
ANBIETER: Electronic Arts
ENTWICKLER: People Can Fly/Epic Games
TERMIN: 25. März 2011

EINDRUCK DER REDAKTION:
ERWARTUNG UNSERER LESER:
5 von 10

Platz 4 Homefront

Größte Hoffnung: Solo- und Mehrspieler-Modus packen und unterhalten. | **Schlimmste Befürchtung:** Der Solo-Modus nervt mit Pathos und Patriotismus.

Wir spielten den neuen THQ-Shooter bereits im Solo- und Mehrspieler-Modus an und mochten, was wir darin erlebten. Solo setzen die Entwickler auf eine atmosphärische Präsentation und vermitteln damit den Schrecken, den Ihre Spielfigur angesichts einer koreanischen Invasion in den USA am eigenen Leib erfährt, sehr eindrucksvoll. Die Story stammt aus der Feder des Drehbuchautors John Milius, der für den trashigen Patrick-Swayze-Film **Die Rote Flut** verantwortlich ist. Erwarten Sie also auch von **Homefront** viel Pathos und ein fast schon übertrieben negatives Feindbild. Die Amis sind die Guten. Die Nordkoreaner sind die ganz Bösen. Das spricht natürlich den US-Markt an, reizte aber auch uns aufgrund der vielen Details und einer enorm glaubwürdigen Spielwelt.

In den Mehrspielergefechten reizt die Idee, dass die bis zu 32 Spieler in den Matches mit steigenden Punktzahlen immer bessere Waffen, Gadgets und Fahrzeuge freischalten können. Die Schlachten entwickeln also zunehmend mehr Intensität. Einen festen Release-Termin gibt es inzwischen auch schon: Am 8. März wird **Homefront** erscheinen – komplett ungeschnitten.

Exklusiv erscheint in Deutschland die sogenannte „Voice of Freedom Edition“ für PC. Neben der „Resist Edition“ von **Homefront** sind darin Waffencodes für den Mehrspieler-Modus, eine Faltkarte der besetzten USA, eine Soundtrack-CD, ein Artbook und ein Radio mit Anschluss für einen MP3-Player enthalten. Dieses Megapaket ist ausschließlich auf Amazon.de zu haben. Und in der nächsten PC Games haben wir noch mehr für Sie: brandneue Spieleindrücke von unserem Kollegen Jürgen Krauß. ❑

FEINDBILD | Die Koreaner kommen im Spiel etwa so gut weg wie die Russen in **Die Rote Flut**.



„Kann mich ein US-Kriegsepos fesseln?“ *Sebastian Stange*

Im Solo-Modus erwartet uns eine Geschichte voller Pathos und voller großer Momente. Sie ist uramerikanisch. „Vom Tellerwäscher zum Millionär“ wird hier zu „Vom Zivilisten zum Freiheitskämpfer“. Ob das auch für uns Europäer packend ist? Vielleicht bietet die Story sogar unfreiwillige Komik? Ich bin gespannt!

GENRE: Ego-Shooter
ANBIETER: THQ
ENTWICKLER: Kaos Studios
TERMIN: 8. März 2011

EINDRUCK DER REDAKTION:
ERWARTUNG UNSERER LESER:
7 von 10

Platz 3 Duke Nukem Forever

Größte Hoffnung: Der Duke ist nach wie vor der absolute Shooter-König. | **Schlimmste Befürchtung:** Spielerisch kommt das Ding zehn Jahre zu spät.

Eigentlich eine traurige Nachricht: Mitte 2011 hat der größte Running-Gag der Spielewelt ein Ende. Dann erscheint endlich **Duke Nukem Forever**, das bereits 1997 angekündigt wurde und im darauffolgenden Jahr erscheinen sollte. Daraus wurde jedoch nichts und irgendwann gab es vom Entwickler 3D Realms nur noch den Kommentar „When it's done!" (wenn es fertig ist), wenn man nach dem Termin fragte. 3D Realms existiert inzwischen nicht mehr. Aber das unfertige **Duke Nukem Forever** wurde gerettet, zusammengeflickt und wird bald auf unsere PCs losgelassen. 2K Games hat den Duke gerettet!

Anscheinend war der Titel bereits fast fertig, als er von 2K gekauft und in die Hände von Gearbox Software übergeben wurde. Eine kurze spielbare Demo präsentierte uns den Shooter relativ poliert und vor allem von seiner humorigen Seite. Darin benutzt der Duke Pinkelbecken, schmiert auf Tafeln herum, lässt sich von zwei Blondinen „betreuen" und bringt unzählige machohafte One-Liner. Der Spielheld ist also kein Stück älter oder weiser geworden. Gut so! Es wirkt, als hätte uns eine Zeitmaschine um eine Dekade zurückversetzt, als solch platte Klischees in Spielen noch völlig üblich waren. Das ist angesichts der wortkargen, ernsten Shooter-Helden dieser Tage eine tolle Abwechslung.

Auch der Spielverlauf ist oldschool pur. Wo es ein Geschütz gibt, wird geballert, rote Fässer explodieren und die dicksten Knarren sind stets die besten. Das mag vielleicht keinen Innovationspreis gewinnen und wirkt auch technisch nicht ganz auf der Höhe der Zeit, aber es macht Spaß! Dieser rotzfreche Ego-Shooter bringt das Spielgefühl von anno dazumal zurück und sieht zumindest nicht übel aus. Das ist heutzutage erfrischend gut. Ein Hoch auf den Duke, den alten Sack! ❑

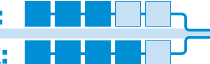

ANSPIELUNGEN | Die Entwickler werfen Sie immer wieder in Szenen, die Kennern des Dukes bekannt vorkommen sollten.



„Für alte Säcke wie mich ein Traum!" *Sebastian Stange*

Angesichts der **Call of Duty**s dieser Tage, die mich im Solo-Modus schlichtweg langweilen, freue ich mich tierisch auf die Rückkehr des Duke. Humor und Ideenreichtum, Überraschungen und Oldschool-Gameplay – das motiviert doch ungemein. Ich frage mich aber, ob die heute 18-Jährigen das ebenso sehen.

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: 3D Realms / Gearbox Software
ANBIETER: 2K Games
TERMIN: 2. Quartal 2011



EINDRUCK DER REDAKTION:
ERWARTUNG UNSERER LESER:
7 von 10

Platz 2 Rage

Größte Hoffnung: Es wird ein neues id-Meisterwerk! | **Schlimmste Befürchtung:** Die Fahrsequenzen wirken aufgesetzt und stören den Spielfluss.


TAKTIK GEFRAGT | Verschiedene Gegnergruppen verhalten sich unterschiedlich – das macht die Kämpfe spannend.


NEULAND | id Software wagt sich erstmals an große Außengebiete und Fahrzeuge. Noch spielen sich die Ausfahrten hakelig.

Was für eine Ehre: Als einer von wenigen Menschen außerhalb des Entwickler-Teams durfte ich im Sommer **Rage** bereits anspielen. Und seitdem bin ich überzeugt, dass id Software einfach nie Murks produziert. Die Schießereien in der postapokalyptischen Welt sind famos inszeniert, Gegner-KI und -verhalten sind erstklassig, Grafik und Sound sowieso über jeden Zweifel erhaben. Lediglich die Fahrsequenzen brauchen noch ein wenig Feinschliff, denn die reagieren noch viel zu direkt auf Lenkeingaben, sodass Unfälle an der Tagesordnung sind. Doch das Tollste am Spiel: Die Entwicklung ist schon weit vorangeschritten und die Jungs rund um John Carmack nutzen die restliche Zeit hauptsächlich für Optimierungsarbeiten. Von daher dürfte der Veröffentlichungstermin sogar stimmen. ❑

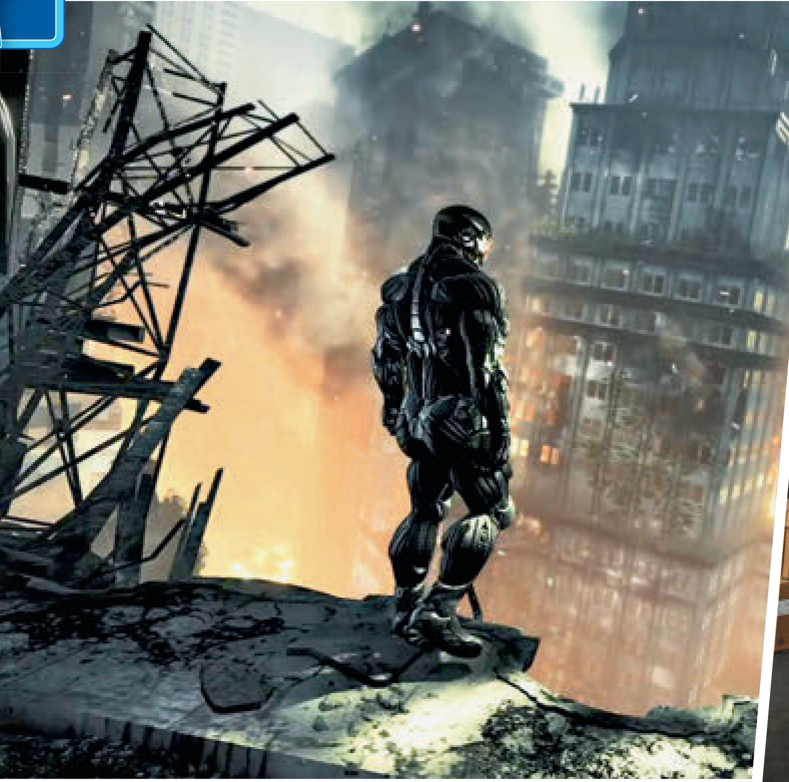


„id Software kann es eben immer noch!" *Sebastian Weber*

Obwohl ich **Rage** damals nur wenige Levels lang anspielen durfte, haben diese mich überzeugt: Dieses Spiel wird einer der besten Ego-Shooter dieses Jahres – auch wenn es für id-Verhältnisse ein eher ungewöhnliches Konzept verfolgt. Das Geballer ist abwechslungsreich, die Spielwelt atmosphärisch dicht und die Gegner sind schlau.

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: id Software
ANBIETER: Bethesda
TERMIN: 16. September 2011

EINDRUCK DER REDAKTION:
ERWARTUNG UNSERER LESER:
9 von 10



◀ **NANO-RETTER** | Zusammen mit Held Alcatraz durften vier unserer Leser einen ganzen Tag im virtuellen, zerstörten New York der Zukunft verbringen.

▼ **GEWINNER** | Vier extrem glückliche Leser im Eingangsbereich von Crytek in Frankfurt (von links nach rechts): Thomas „Der Sammler" Hanrieder , Michael „Pro Gamer" Pachman, Jannis „Sniper" Sobolewski und Elmar „Das Gesetz" Stevens.



Platz 1

Crysis 2

Größte Hoffnung: Grandioser Shooter mit viel Freiraum und tollem Gameplay | **Schlimmste Befürchtung:** Lahmer Abklatsch seiner selbst ohne frische Ideen

Von: Robert Horn/ Sebastian Stange

Vier Leser reisen nach New York. Und retten dort die Menschheit.

Jetzt haben Sie kurz verdutzt geguckt, als Sie den Vortext gelesen haben, oder? Vier Leser, die mit uns nach New York reisen? Das wäre wohl zu toll, um wahr zu sein. Na ja, das eigentliche Ziel, Frankfurt am Main, bietet ja auch den einen oder anderen Wolkenkratzer. Außerdem ist die Stadt der Firmensitz von Crytek. Und woran man dort derzeit mit Hochdruck arbeitet, weiß wohl jeder Shooter-Fan.

Trotz des enormen Stresses der letzten Produktionsmonate luden uns die Entwickler ein, einen ganzen Tag in ihrem Reich zu verbringen, den Mitarbeitern bei ihrem Arbeitsalltag über die Schulter zu schauen und – natürlich – den kommenden Shooter **Crysis 2** ausführlich anzuspielen.

Vier Freiwillige waren schnell gefunden. Mittags treffen Redakteure, Leser und Entwickler das erste Mal aufeinander. Von Crytek steht Spieledesigner Dennis Schwarz für alle Fragen parat. Er ist unter anderem an der Gestaltung und Umsetzung des Waffenarsenals von **Crysis 2** beteiligt und freut sich über die vielen Fragen der neugierigen Leser. Die rücken pünktlich wie die Maurer an, wollen keine Minute bei Crytek verpassen. Elmar Stevens macht den Anfang, ein Polizist aus Mönchengladbach, der extra für diesen Tag seine Kinder zur Oma verfrachtet hat. Der Rest könnte unterschiedlicher kaum sein: Thomas, der Spiele sammelt (etwa 3.000 hat er nach eigenen Angaben schon), Michael, der einen eigenen Clan leitet und schon mit vier Jahren angefangen hat, Computerspiele zu spielen, und Jannis, der Shooter-Fan, der „wenn möglich, Sniper-Taktiken" anwendet.

Bevor gespielt wird, dürfen sich alle Teilnehmer lustige Brillen aufsetzen. Dennis zeigt einen 3D-Trailer von **Crysis 2**, denn das Spiel wird die brandneue Technologie unterstützen. Beeindruckt sind allerdings nicht alle Leser: Elmar steht der Technik bei dieser Art von Spielen erst mal skeptisch gegenüber. Später, als die Gruppe eine spontane Präsentation des 3D-Modus in Aktion erlebt, wirkt Elmar allerdings nicht mehr ganz so abgeneigt. Bei einer ausgedehnten Führung durch die beiden Stockwerke, auf denen Crytek sich ausgebreitet hat, staunen unsere Leser. Sie erfahren, dass bei Crytek etwa 320 Mitarbeiter aus 40 Nationen beschäftigt sind – offizielle Sprache in der Firma ist somit Englisch. Oder dass der Mehrspielermodus von **Crysis 2** im englischen Nottingham entsteht. Oder dass Firmengründer Cevat Yerli sein Büro für die heiße Phase der Produktion geräumt und sich direkt in den Raum zu seinen Angestellten gesellt hat. Keine Bürotür soll stören, wenn wichtige Fragen unter den Nägeln brennen.

Eine knappe Stunde später sitzen alle Teilnehmer der Sneak Peek in einem kleinen Raum vor vier Rechnern, auf denen **Crysis 2** läuft. Übrigens hat Crytek für die Session keine Monstermaschinen aufgetrieben, um das Spiel im besten Licht dastehen zu lassen, sondern stellt ganz normale Zockerrechner – die vier Computer sind mit Windows XP ausgestattet, dazu 4 Gigabyte RAM, ein Core-2-Duo-Prozessor

SNEAK PEEK

Was ist das eigentlich?

Die PC-Games-Sneak-Peek findet in unregelmäßigen Abständen statt und bietet unseren Lesern die Möglichkeit, einen Tag lang ein Spiel zu testen, das sich noch in der Entwicklung befindet. Gleichzeitig stehen ihnen die Spielehersteller Rede und Antwort.

SHOOTER-GESETZ | Explosive Fässer förderten lustigerweise den Spieltrieb all unserer Teilnehmer.

GUT SO | Nano-Anzug, jede Menge Knarren und viele Wege: **Crysis 2** fühlt sich an wie der Vorgänger.

mit 3,16 GHz sowie einer Geforce-9800-GX2-Grafikkarte. Das Spiel selbst läuft in einer Auflösung von 1.680 mal 1.050 Bildpunkten. Trotzdem beweist der Shooter, dass er das Erbe der Serie würdig weiterführt: Alle Leser sind von der Optik schlicht begeistert, auch wenn die Version, die die vier spielen, hin und wieder Grafikfehler produziert und an einigen Stellen ein wenig ruckelt. Michael findet sogar, dass die Grafik um einiges besser aussieht als im ersten Teil.

Der Abschnitt, den die vier Shooter-Freunde spielen, heißt „Semper Fi Or Die“ und führt den Helden tief in die zerstörten Straßen New Yorks. Eigenartige Alien-Architektur wuchert hier, es haben sich gähnende Abgründe an Stellen gebildet, an denen der Asphalt aufgerissen wurde. Die Szenerie erinnert tatsächlich mehr an einen Dschungel denn an eine Großstadt. Ein Haufen amerikanischer Soldaten nimmt zusammen mit dem Nano-Suit-Träger den Kampf gegen eine Übermacht an Außerirdischen auf. Die vier Leser stürzen sich ins Gefecht, jeder einer eigenen Taktik folgend. Jannis etwa geht langsam, aber präzise vor, nutzt jede Deckung, die er finden kann. Sein wichtigstes Werkzeug ist das Fernrohr seines Gewehrs: Damit erledigt er Aliens aus sicherer Entfernung, geht nicht das Risiko eines Nahkampfs ein. Jede gefundene Waffe wird außerdem sofort ausprobiert – das heißt, sofern man sie findet. Dennis von Crytek erklärt: „Die Aliens lassen ja an sich keine Waffen fallen, wie es in Shootern normalerweise üblich ist. Also verteilen wir die Waffen im Level. Finden kann man sie dann mit der Tactical Vision.“ Jannis weiß jetzt also Bescheid und macht sich sofort auf die Suche. Eine Gruppe Gegner muss dran glauben, als er ihnen eine Ladung gerade entdeckten C4-Sprengstoff vor die Füße knallt – kurz darauf wird er selbst allerdings auch dahingerafft und muss neu starten. Die Außerirdischen agieren aggressiv und schnell. Nicht jeder Teilnehmer bescheinigt der KI jedoch ein schlaues Vorgehen – wirklich enttäuscht ist allerdings niemand. Einigen reicht schlicht die Zeit nicht, um die künstliche Intelligenz gründlich zu analysieren.

Jannis begibt sich derweil weiter auf Erkundungstour und entdeckt den Powerkick für sich: Damit kann der Nano-Suit-Träger Objekte wie Autos kräftig durch die Gegend treten, ohne dass der Spieler vorher umständlich die entsprechende Kraft-Funktion des Anzugs aktivieren müsste. Blöd nur, dass das Vehikel, das Jannis beherzt in eine Gruppe Aliens kicken will, direkt vor ihm an einer Brüstung hängen bleibt und … explodiert. Autsch!

Spielesammler Thomas hat Glück im Unglück. Der Sound seines Rechners versagt den Dienst, Thomas wird einen Raum weiter verfrachtet. Dort darf er auf dem Präsentationsrechner spielen – inklusive eines gigantischen Riesenmonitors. Thomas ist auch der einzige Teilnehmer der Runde, der als Erstes den fahrbaren Untersatz im Level entdeckt: Mitten auf der Straße, direkt neben einem gähnenden Abgrund, steht ein gepanzerter Transporter, den die Spieler benutzen können. Bemerkt hat das bisher keiner, entsprechende Hinweise werden aber noch eingebaut, meint Designer Dennis. Thomas probiert sich derweil an der Steuerung des Transporters



„Ich habe mich direkt zu Hause gefühlt.“

ELMAR ÜBER CRYSIS 2: „Wenn man **Crysis 2** mit anderen Shootern vergleicht, spielen die meisten davon im Krieg oder haben einen historischen Hintergrund. Da ist es für mich schon eine Abwechslung, wenn ich als Hintergrund die Straßenschluchten von New York bekomme. Meine Erwartungen wurden weitestgehend erfüllt oder sogar übertroffen. “

NAME: Elmar Stevens
ALTER: 36 Jahre
LIEBLINGSSPIELE: **Mass Effect**-Reihe

LESERURTEIL

PC-GAMES-LESER ÜBER: CRYSIS 2

Die Grafik



Leser: Alle vier Teilnehmer sind von der Grafik positiv überrascht. Das zerstörte New York wirkt unglaublich beeindruckend, der Detailreichtum ist überzeugend. Hinzu kommen die tollen Wassereffekte.

PC Games: Zum Thema Grafik wird sich Crytek vor der Veröffentlichung wohl noch einmal äußern. Das Gesehene wirkte jedoch überzeugend – und nutzte „gerade mal" Direct X 9. Auch wenn **Crysis 2** keinen grafischen Quantensprung wie sein Vorgänger darstellt, eine Augenweide ist es allemal.

Die künstliche Intelligenz



Leser: Unschlüssigkeit bei den Lesern. Für ein genaues Studium der Gegner-KI fehlte leider die Zeit. So reicht das Urteil gerade so für ein „Vergleichbar mit anderen Shootern". Soll heißen: Solide, aber nicht weltbewegend.

PC Games: Die KI der spielbaren Version war in der Tat schlecht einzuschätzen. Oft verhielten sich die Aliens schlau, dann wieder blieben sie teilnahmslos stehen oder an Kanten hängen. Wie clever die KI letztendlich ist, wird wohl erst der abschließende Test zeigen.

Das 3D-Feature



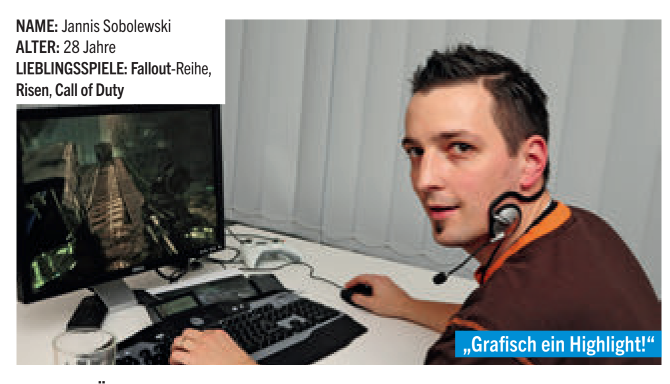
Leser: So richtig überzeugt waren die Leser vom 3D-Feature nicht. Sie finden es zwar gut, dass **Crysis 2** einen 3D-Modus anbietet, wollen ihn aber nur nutzen, wenn er erschwinglich wird. **Crysis 2** 3D in Bewegung hat aber allen Teilnehmern gefallen.

PC Games: Das 3D-Feature wurde sauber umgesetzt. Statt nerviger „Angeber-Effekte" hält sich die dritte Dimension angenehm zurück, wirkt unaufdringlich und augenschonend. „Die Augen unserer Spieler liegen uns am Herzen", meint Entwickler Peter Holzapfl dazu.

über die tückische Straße, die noch dazu vor Aliens nur so wimmelt. Der begeisterte Retro-Spieler scheitert zweimal an einem gigantischen Abgrund, erst beim dritten Mal schafft er mit dem Auto den entscheidenden Sprung. „Ich bin eher der langsame Spieler", sagt Thomas über sich selbst. Das sieht man: Thomas spielt bedächtig, versucht, alle Features des Spiels zu nutzen. Die Tarnfunktion des Nano-Anzugs ist genau sein Ding. Die Crytek-Mitarbeiter weisen ihn daher schnell auf die Aufmerksamkeitsanzeige an der Minimap hin. Das ist ein Balken, der anwächst und gelb oder gar rot wird – je nachdem, wie aufmerksam die Gegner nach dem Spieler Ausschau halten. Die Grafik, vor allem die Wassereffekte, beeindrucken Thomas besonders. Als Sammler wünscht er sich natürlich „eine gescheite Collector's Edition". Dass wir allen Teilnehmern eine von den Entwicklern signierte Version besorgen werden, weiß Thomas zu diesem Zeitpunkt noch nicht. Der Sammler erweist sich während des Spiels als erfreulich experimentierfreudig. Er versucht besonders oft, die Herausforderungen auf unkonventionelle Weise zu erledigen und nicht nur blind um sich zu ballern: Als sich ein dicker Alien-Brocken, der Devastator, ins Bild schiebt, bleibt Thomas in Deckung und schnappt sich ein rotes Fass, das in einer Erdspalte liegt. Es dauert ein wenig, das Fass aus der Versenkung zu befreien, doch dann wirft Thomas das Fass Richtung Gegner. Es landet, eiert kurz um die eigene Achse, fällt um und beginnt, auf den Gegner zuzurollen. Die Spannung steigt. Doch dann bleibt es ein paar Meter zu früh liegen! Thomas versucht nun, den Alienkämpfer durch ein paar wilde Schüsse auf ihn aufmerksam zu machen und damit zum Fass zu locken, ballert dann aber zu früh auf die explosive Ladung. Ein Fehlschlag. Aber es war eine nette Idee!

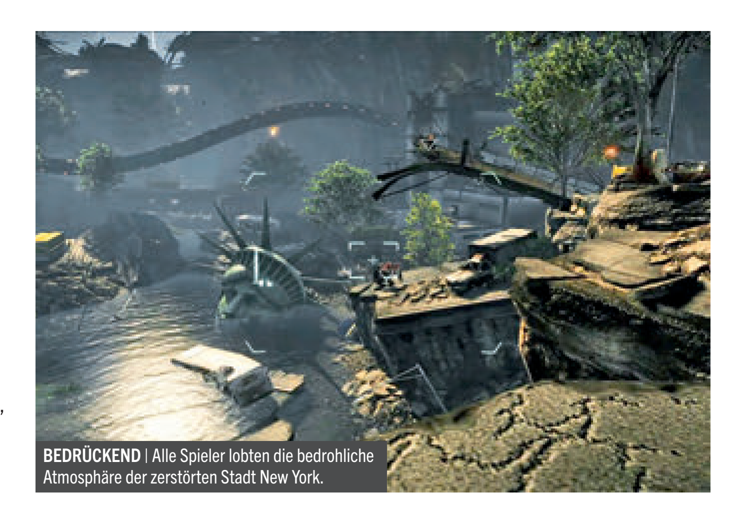
Ein ganz anderer Spielertyp ist Michael, der jüngste Teilnehmer des Quartetts. Er spielt mit steinerner Miene, hochkonzentriert. Schon mit vier Jahren hat er das Spielen ange-

NAME: Jannis Sobolewski
ALTER: 28 Jahre
LIEBLINGSSPIELE: Fallout-Reihe, Risen, Call of Duty



„Grafisch ein Highlight!"

JANNIS ÜBER CRYSIS 2: „Die Idee, das Geschehen in die Großstadt zu verlegen, ist sicherlich sinnvoll, da das Dschungel-Thema mittlerweile bekannt ist und ein wenig Abwechslung nicht schadet. Das Stadt-Thema macht die Sache ziemlich actionslastig und ‚stressig'."



BEDRÜCKEND | Alle Spieler lobten die bedrohliche Atmosphäre der zerstörten Stadt New York.

An dieser Stelle verraten wir Ihnen, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

Trendrichtungen

Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur" ein Tendenzurteil.

 Erwartungen übertroffen

 Erwartungen erfüllt

 Erwartungen nicht erfüllt

Der Crysis-Faktor



Leser: „Fühlt sich wie **Crysis** an", ist die einhellige Meinung der Teilnehmer. Ausschlaggebend dafür ist aber nicht das zerstörte New York, sondern der markante Nano-Anzug, die bekannte Steuerung und die Waffen.

PC Games: So gigantisch sind die Unterschiede zum Vorgänger nicht. Geht man durch das zerstörte New York, fühlt man sich eher an einen Dschungel als an eine Großstadt erinnert. Dafür wirkt **Crysis 2** schneller, actionlastiger und kompakter. Das Grundkonzept bleibt jedoch erhalten.

Die Atmosphäre



Leser: Die Bedrohung der Erde durch die Aliens empfanden alle Spieler als greifbar und visuell toll umgesetzt. Auch die Inszenierung der Gefechte in den Häuserschluchten sorgte nach Meinung der Leser für eine gelungene Atmosphäre.

PC Games: Wuchtig und optisch brachial inszeniert Crytek die Invasion durch eine außerirdische Rasse. Wer durch die völlig verwüsteten Straßen einer einstigen Großstadt geht, muss sich zwangsläufig hilflos und verloren vorkommen. Eine bedrückende Atmosphäre kommt so ganz von alleine auf.

Die Steuerung



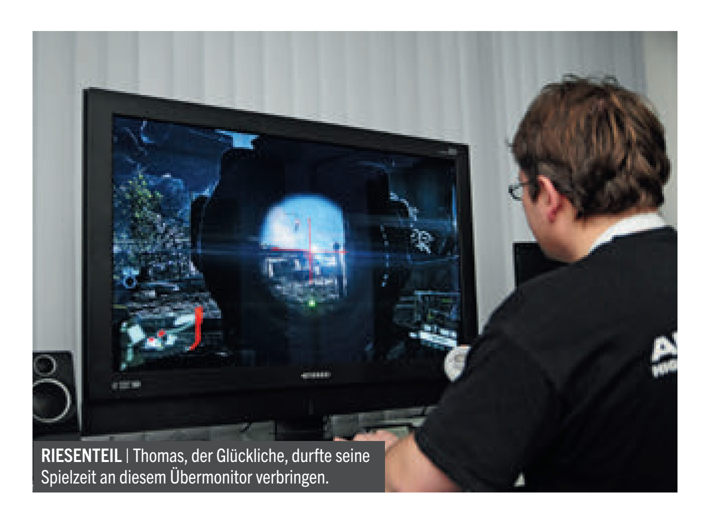
Leser: Dass die Funktionen des Nano-Suits zusammengefasst und vereinfacht wurden, finden alle Spieler gut. „Dank Tastaturkürzel sehr gut spielbar", bringt es Jannis auf den Punkt. Nur Michael reagierte die Steuerung zu langsam und schwammig.

PC Games: Da die wichtigsten Fähigkeiten des Wunderanzugs nun auf Tastenkürzeln liegen, spielt sich **Crysis 2** viel dynamischer als sein Vorgänger. Endlich fühlt sich der Nano-Suit wirklich wie eine mächtige Waffe an. Ansonsten: Crytek weiß, wie eine gute Shooter-Steuerung aussehen muss.

fangen, **Super Mario** war das damals. Seitdem ist er ausschließlich auf dem PC zu Hause, hat seinen eigenen Clan namens Funky Atzen, mit denen er erfolgreich in **Call of Duty** und **Trackmania** unterwegs ist. Diese Erfahrung merkt man seinem Spielstil an. Methodisch präzise und mit einer erstaunlichen Leichtigkeit ballert Michael sich durch die Abschnitte, verteilt lässig Kopfschüsse und stirbt in seinem ersten Durchgang nur ein einziges Mal. Er erreicht das Ende der Vorschauversion am schnellsten. Später dreht Michael den Schwierigkeitsgrad auf die höchste Stufe – „Supersoldier" heißt sie. Und obwohl er jetzt deutlich öfter das virtuelle Jenseits besucht, bleibt der Profi weiter sehr entspannt und beißt sich durch. Als wir uns erkundigen, ob die künstliche Intelligenz auf diesem Niveau schlauer sei, antwortet er gelassen: „Die Gegner treffen halt deutlich präziser. Man stirbt sehr schnell. Eine verbesserte KI habe ich nicht bemerkt."

Michael nutzt, ganz anders als Thomas, fast ausschließlich den Armor-Modus des Nano-Anzugs, der den Helden deutlich zäher macht. Während etwa Jannis der Meinung ist, dass man in **Crysis 2** nicht weit kommt, wenn man nicht alle Möglichkeiten des Nano-Suits konsequent nutzt, reichen Michael seine offensichtliche Shooter-Erfahrung und seine krassen Reflexe. Generell spielt der junge Mann mit stoisch ruhiger Miene. Nur einmal ändert sich das etwas. Er entdeckt ganz zu Beginn ein rotes Fass, bleibt stehen und nähert sich dem Teil. Er feuert darauf und das Fass explodiert, bringt seine Spielfigur fast um. Daraufhin lächelt Michael leicht und nickt zufrieden. Fässer müssen eben explodieren.

Mehrmals gelingt es Michael, wie anderen Sneak-Teilnehmern auch, durch versteckte Tastenkombinationen diverse Debug-Informationen einzublenden. Da es sich um eine Version handelt, die sich noch im späten Alpha-Status befindet, haben einzelne Programmierer eine Vielzahl von versteckten Befehlen integriert, um sich Shader-Auslastungen,



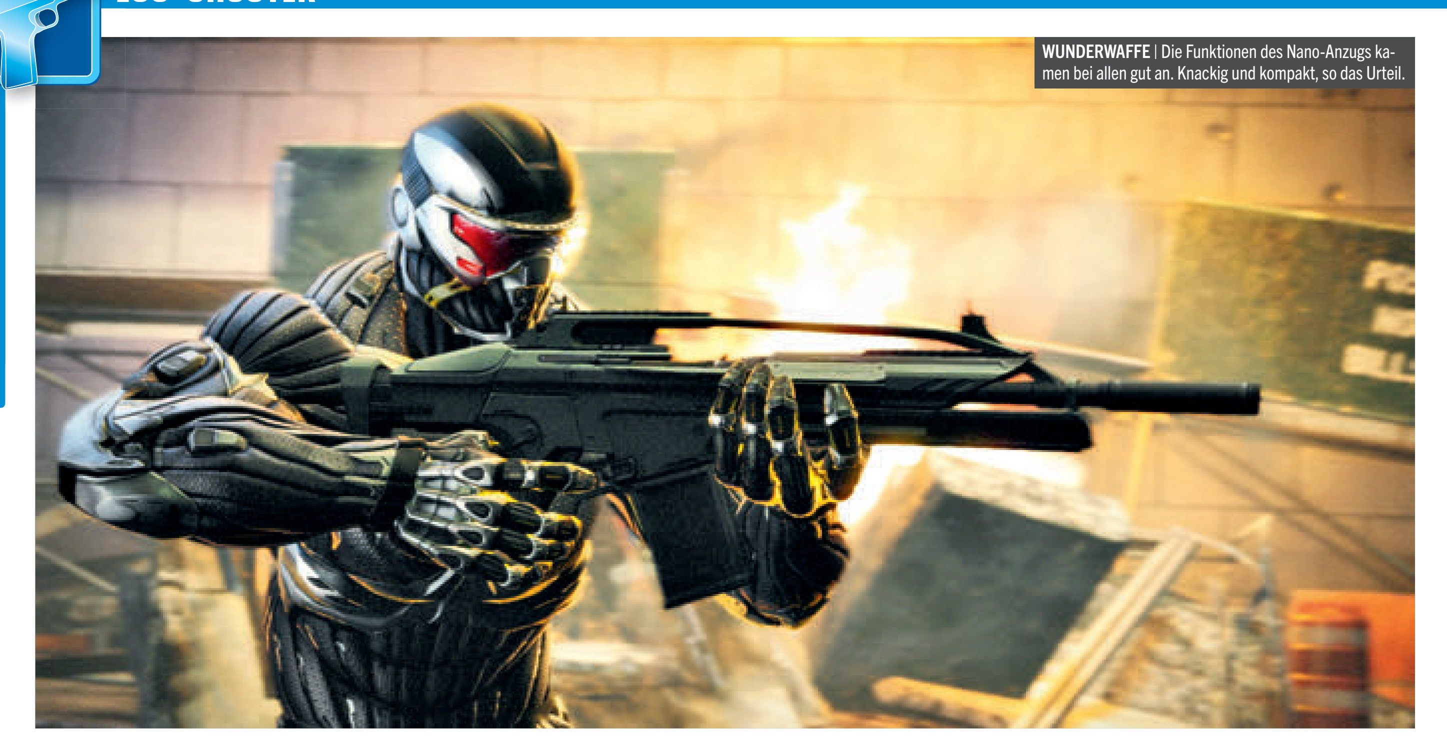
RIESENTEIL | Thomas, der Glückliche, durfte seine Spielzeit an diesem Übermonitor verbringen.

NAME: Michael Pachmann
ALTER: 18 Jahre
LIEBLINGSSPIELE: Call of Duty: Black Ops, Crysis, Trackmania



„Man erkennt das Spiel als **Crysis** wieder."

MICHAEL ÜBER CRYSIS 2: „Die Gegner sind clever und verstecken sich hinter Kisten, treffen dich und sprinten auch auf dich zu. Manchmal laufen sie noch gegen Kanten und stehen dumm da, aber ich denke, das wird noch verbessert."


WUNDERWAFFE | Die Funktionen des Nano-Anzugs kamen bei allen gut an. Knackig und kompakt, so das Urteil.

Trigger-Punkte in den Maps oder bildschirmfüllende Debug-Informationen anzeigen zu lassen. Schön, dass die Crytek-Mitarbeiter hier gelassen reagieren und die Spieler nicht sofort von den Rechnern vertreiben. Ärgerlich aber, dass viele dieser Spezialmodi nicht ohne Kenntnis der geheimen Tastenkombination deaktiviert werden konnten. Ab und an war also ein Neustart nötig. Immerhin ließen sich via Konsole die einzelnen Checkpoints des Levels anwählen.

Der vierte Teilnehmer, Elmar, der Polizist (wir nennen ihn ehrfürchtig DAS GESETZ), nimmt sich viel Zeit zum Entdecken und fühlt sich als **Crysis**-Kenner auch im zweiten Teil sofort zu Hause. Wie alle Teilnehmer ist auch Elmar von der glaubwürdigen Grafik überzeugt: „Das Coolste, was ich bis jetzt ge-

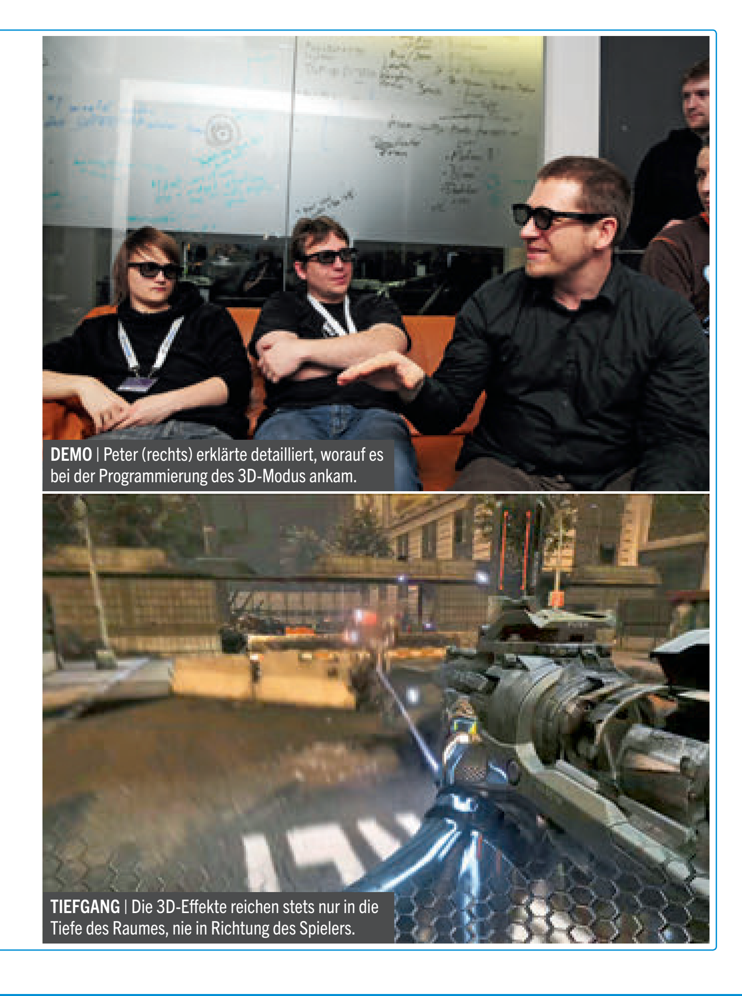
DER 3D-MODUS IM DETAIL

Noch mag 3D für nur wenige Spieler interessant sein. Dennoch nahm man sich bei Crytek die Zeit, die Engine auf räumliche Darstellung zu trimmen. Das Ergebnis sieht nicht nur klasse aus, sondern schont auch noch die Augen.

Peter Holzapfl, einer der Produzenten von **Crysis 2** und unter anderem für den 3D-Modus des Spiels zuständig, ist sichtlich stolz auf seine Arbeit. Darum lädt er unsere vier Leser spontan ein, sich den 3D-Modus des Spiels anzuschauen. Anhand einer Xbox-360-Version zeigt er uns, wie **Crysis 2** mit räumlichen Effekten aussieht. Das beeindruckt auf Anhieb alle Zuschauer, besonders da der Effekt erfreulich unaufdringlich, sauber und geradezu elegant wirkt.

„Die Augen unserer Spieler liegen uns am Herzen!“, erklärt Peter und stellt klar, dass es im Spiel keine Effekte geben wird, die dem Spieler direkt ins Gesicht fahren. Vielmehr entfaltet sich das Spiel in die Tiefe, wirkt räumlich und lässt sich sehr angenehm betrachten. Ein guter Vergleich ist der Animationsfilm **Oben**, der ebenfalls auf Räumlichkeit und Tiefe anstatt auf Effekthascherei setzt. Peter zeigt daraufhin live, welche Herausforderungen ein solcher 3D-Modus mit sich bringt. Das Fadenkreuz der Waffe schwebt beispielsweise recht tief im Raum. Nähert man sich jedoch einer Wand, kommt es dem Spieler näher. Andernfalls würden die Augen des Spielers widersprüchliche Informationen bekommen. Solche falschen Tiefendarstellungen wirken schlichtweg unkomfortabel.

Ebenso elegant wie die räumliche Darstellung wurden auch die technischen Herausforderungen des 3D-Modus gelöst. Die Cry Engine 3 berechnet nicht etwa verschiedene Bilder für jedes Auge. Vielmehr wird das Bild einmal gerendert und der 3D-Effekt im Post-Processing hinzugefügt. Dafür werden anhand der Tiefeninformationen jedes Frames die Pixel für das linke und das rechte Auge entsprechend verschoben. Einzelne Elemente des Spiels, etwa das HUD, werden zwar tatsächlich zweimal gerendert, insgesamt ist die Crytek-Lösung aber deutlich ressourcenschonender als andere Techniken. „Pro Frame kostet uns 3D auf der Xbox 360 nur 1,5 Millisekunden“, erklärt Peter und grinst zufrieden. Crytek zeigt der Konkurrenz also auch in Sachen 3D, wie der Hase läuft.


DEMO | Peter (rechts) erklärte detailliert, worauf es bei der Programmierung des 3D-Modus ankam.

TIEFGANG | Die 3D-Effekte reichen stets nur in die Tiefe des Raumes, nie in Richtung des Spielers.

STANDARDGEGNER | Das Design der Außerirdischen gefiel nicht allen Lesern. Zu altbacken!

SNIPER | Das Scharfschützengewehr stellte sich bald als beliebteste Waffe unserer Zocker heraus.

sehen habe: Ich habe mich unter einen Baum gestellt und hochgeschaut. Da sah ich dann die Blätter im Wind rauschen und die Sonne schien durch die Blätter. Das fand ich faszinierend, das sah super aus. So etwas habe ich noch nie gesehen. Zumindest nicht in einem PC-Spiel.“ Dafür missfällt dem Mönchengladbacher ein wenig, dass er nur Aliens vor die virtuelle Flinte bekommt. Er hätte gerne auch menschliche Gegner. Die gibt es schon, nur eben nicht in unserem spielbaren Abschnitt: Jannis etwa, der fleißig drauflosspielt, findet sich plötzlich in einem Parkhaus wieder und balgt sich mit menschlichen Gegnern. Crytek-Dennis bittet ihn freundlich, den vorherigen Abschnitt wieder zu laden – Jannis hat schlicht zu weit gespielt und Dinge gesehen, die nicht für uns bestimmt waren. Kann ja mal passieren, Jannis beginnt einfach noch mal von vorne. Elmar hingegen philosophiert über den Vorgänger: „Da hat mich genervt, dass man immer F drücken musste, um neue Munition aufzunehmen. Das könnte doch auch automatisch gehen.“ Gesagt, ausprobiert. Kurze, leicht genervte Stille. Dann: „Siehste, es ist immer noch so. Da finde ich andere Lösungen besser.“ Auch über die Story würde Elmar gerne mehr erfahren: „Wir spielen hier ja eine Mission, ganz aus dem Zusammenhang gerissen. Ich weiß gar nicht, wie die Story final aussehen wird. Ich laufe hier also eher ziellos herum. Ich könnte mir vorstellen, dass das mit der Verpackung durch eine gute Story besser wird.“

Gegen Ende erfreut Crytek die Leser noch durch Spontanität: Bei dem früheren Rundgang hatten Jannis, Michael, Elmar und Thomas den Producer Peter Holzapfl kennengelernt, der an der Entwicklung des 3D-Modus beteiligt ist. Als die Leser anfangen, ihm Löcher in den Bauch zu fragen, schlägt Peter spontan vor, den Jungs nach dem eigentlichen Anspielen noch den 3D-Modus in Aktion zu zeigen. Klar, dass alle sofort zustimmen. Und so finden sich die Teilnehmer am Ende auf einer Couch lümmelnd, erneut witzige Brillen tragend und auf einen riesigen 3D-Monitor starrend vor, während Peter die technischen Details von Cryteks neuester Technikspielerei erklärt. Als die grundsätzliche Frage nach dem Warum aufkommt, lacht Peter: „Na ja, ihr kennt uns doch. Crytek will immer alles als Erster machen!“ In diesem Fall gilt das aber auch für unsere Leser, die nun zu den wenigen Menschen außerhalb der Spielebranche gehören, die einen ersten ausführlichen Blick auf Cryteks nächsten großen Shooter werfen konnten. ❑

„Die neue Steuerung kommt mir entgegen.“



THOMAS ÜBER CRYSIS 2: „Der Shooter ist wahrlich kein Casual Game. Am Anfang war es für mich als Gelegenheitsspieler schwer. Man muss Zeit mitbringen. Ich kenne die Story noch nicht, aber ich hoffe, die wird genauso packend wie bei **Half-Life 2** oder **Mass Effect**! Und ich hoffe, es gibt eine gute Collector's Edition! “

NAME: Thomas Hanrieder
ALTER: 39 Jahre
LIEBLINGSSPIELE: Mass Effect, Splinter Cell: Conviction, Starcraft 2

„Ein toller Tag mit tollen Lesern und einem tollen Spiel.“

Robert Horn



An dieser Stelle ein Dankeschön in die Runde. Ach was, ein ganzer Haufen Dankeschöns: Das erste geht an die vier Leser, die voller Freude und Wissbegier einen Tag mit uns verbracht haben und auch nicht zu scheu waren, Kritik zu äußern. Thomas, Michael, Elmar und Jannis, ihr wart spitze. Der nächste Dank geht dann logischerweise an Crytek, die sich, ebenfalls nicht scheu, rührend um uns gekümmert haben und völlig ungezwungen mit ihrem Spiel umgegangen sind. Das haben wir auch schon anders erlebt. Der dritte Dank, mein persönlicher, gilt dem Spiel selbst: Auf dich freue ich mich riesig. Eine Wahnsinnsgrafik, Spielspaß, der nicht vorgekaut wird, eine stimmige Atmosphäre und brachiale Action, zusammengebastelt von Deutschlands bekanntestem Spielestudio. Kann das schief gehen? Nie im Leben.

GENRE: Ego-Shooter
ANBIETER: Electronic Arts
ENTWICKLER: Crytek
TERMIN: 24. März 2011

EINDRUCK DER REDAKTION:
ERWARTUNG UNSERER LESER:







Platz 5 Red Faction: Armageddon

Größte Hoffnung: Sowohl Story als auch Missionen begeistern. | **Schlimmste Befürchtung:** Der Titel entpuppt sich als 08/15-Ballerei ohne große Höhepunkte.

Von: Sebastian Stange

Der vierte Teil schickt Sie in den Untergrund. Doch Vorsicht! Dort lauern Monster!

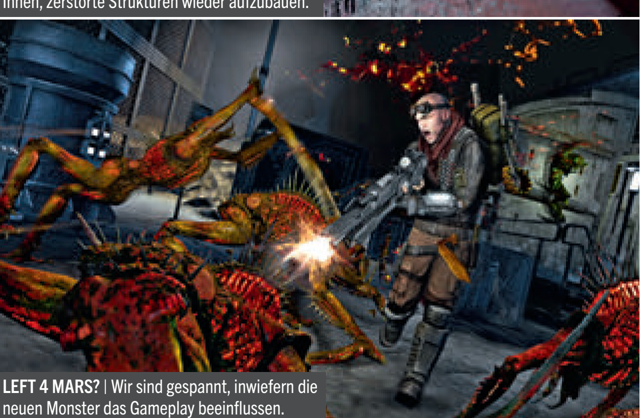
Der letzte Teil der Reihe **Red Faction: Guerrilla** bot zwar eine tolle Zerstörungsengine, langweilte aber mit öder Grafik, blassen Charakteren und mangelhaftem Missionsdesign. **Armageddon** will's besser machen und schickt Sie als Darius Mason, Enkel des **Guerilla**-Helden, in den Marsuntergrund. Dorthin mussten sich die Mars-Siedler nämlich zurückziehen, nachdem ein Meteoriteneinschlag das Terraforming-Projekt auf dem roten Planeten zerstörte und dessen Oberfläche unbewohnbar machte. Doch in der Tiefe machen sich plötzlich Aliens breit. Zeit für Sie, ein Held zu sein!

Allein die neuen Gegner sowie das neue Setting könnten dem Spiel sehr gut tun. Zum einen sind die Aliens eine willkommene Abwechslung, nachdem Sie im Vorgänger die immer gleichen Soldaten bekämpften. Zum anderen hoffen wir aufgrund der begrenzten Höhlen-Areale auf eine detailreichere Grafik. Die Zerstörungsengine Geo-Mod, inzwischen verbessert zur Version 2.5, sorgt auf jeden Fall für einen Aha-Effekt. Jedes Gebäude darf in allen Details und physikalisch korrekt niedergerissen werden. Das Abtragen des Untergrunds wird jedoch nicht möglich sein.

Das Waffenarsenal wird um einige spannende Neuzugänge erweitert. Mit der so genannten Nanoforge können Sie zerstörte Strukturen wieder aufbauen, was interessante taktische Möglichkeiten bietet. Oder sie feuern die Magnet-Gun auf ein Objekt, welches dann auf ein Ziel geschleudert wird – egal ob dieses Objekt ein Lkw, ein Alien oder Teil einer Fassade ist. Oder Sie steigen in einen Roboter-Anzug, der mit mächtigen Waffensystemen ausgestattet ist und obendrein einen Boost besitzt. Der erlaubt Ihnen sogar, mitten durch Gebäude hindurch zu stürmen. Was für schöne Ideen! Doch werden sie auch alle wirklich zünden? ❑



BAU AUF! | Die mächtige Nanoforge erlaubt Ihnen, zerstörte Strukturen wieder aufzubauen.



LEFT 4 MARS? | Wir sind gespannt, inwiefern die neuen Monster das Gameplay beeinflussen.

„Spektakulär Häuser schrotten – schon deshalb will ich es spielen!"

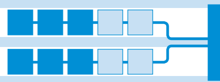
Sebastian Stange



Ich habe schon den Vorgänger trotz seiner Schwächen mit Inbrunst gespielt, denn das fachgerechte Zerlegen der Häuser machte einfach zu viel Spaß. Genau das wird es – sogar noch einmal verbessert – in **Red Faction: Armageddon** geben. Und schon deshalb freue ich mich drauf. Obendrein probieren die Entwickler mit dem neuen Setting, den neuen Gegnern und hoffentlich einigen frischen Missions-Ideen einiges, um dem Spieler eine tolle Erfahrung zu bieten. Wie die Chancen dazu stehen, kann ich noch nicht abschätzen. Allerdings dürften Sie im kommenden Heft erste echte Spieleindrücke zu **Red Faction: Armageddon** lesen. Zu schade, dass ich keine Gelegenheit haben werde, die Vorabversion zu spielen!

GENRE: Action
ENTWICKLER: Volition
ANBIETER: THQ
TERMIN: Mai 2011

EINDRUCK DER REDAKTION:
ERWARTUNG UNSERER LESER:





6 von 10

Von: Sebastian Weber

Die Tage sind gezählt – der neueste Meuchelmördereinsatz lässt nicht mehr lange auf sich warten.


JÄGER UND GEJAGTER | Der Mehrspielermodus setzt das typische **Assassin's Creed**-Gameplay wunderbar in schnelle Online-Partien um.

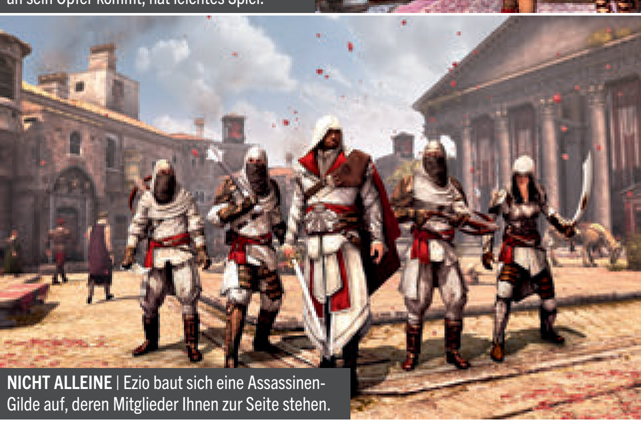
Platz 4

Assassin's Creed: Brotherhood

Größte Hoffnung: Der Multiplayer-Modus könnte der Reihe frischen Wind verleihen. | **Schlimmste Befürchtung:** Ubisoft könnte an seinem Kopierschutz festhalten.

Konsolen-Spieler spekulieren bereits darüber, was der nächste Teil der **Assassin's Creed**-Reihe Neues bringen könnte – immerhin wurde er schon für 2011 angekündigt. PCler dagegen schauen noch immer in die Röhre und warten auf die Veröffentlichung der PC-Fassung. Im ersten Quartal 2011 will der französische Publisher Ubisoft endlich Ezio Auditore da Firenze auch auf den grauen Rechenkisten auf Meuchel-Tour schicken – wir rechnen mit März. Entsprechend zeigen die Entwickler inzwischen erste Szenen aus der PC-Version und erläutern Unterschiede. Am erfreulichsten dürfte sein, dass Ubisoft Montreal die Grafikqualität des PC-Ezios deutlich nach oben schraubt, sodass Schatten, Reflektionen, Detailgrad und Weitsicht merklich verbessert werden. Zudem bietet **Brotherhood** auf dem PC einen 3D-Modus sowie eine Unterstützung von Atis EyeFinity, sodass Sie das Action-Spiel auf bis zu sechs Monitoren gleichzeitig erleben dürfen. Ein weiterer wichtiger Punkt: die Umsetzung der Steuerung. Auch hier legen die Entwickler noch mal nach. Obwohl alle Teile der Reihe bisher tadellos umgesetzt waren, gibt es immer noch Luft nach oben – was die Programmierer anhand von kleinen Detailverbesserungen zeigen. So dürfen Sie die Steuerung von Ezio völlig frei belegen. Das Spiel reagiert dann im Verlauf des Abenteuers darauf und zeigt Ihnen die jeweils gewählte Taste an, wenn Sie diese in bestimmten Situationen betätigen sollen. Einzig offen bleibt bisher die Frage nach dem Erfolg der Online-Komponenten: Der Mehrspielermodus soll identisch sein mit dem der Konsolenfassungen, sodass dieser keine LAN-Unterstützung bietet. Dafür erweitern die Entwickler ihn mit den bisher für die Konsolen erschienenen DLCs. Und schließlich hält sich Ubisoft auch noch bezüglich des Kopierschutzes bedeckt. Ob die Franzosen hier an ihrem Online-Zwang festhalten, der viele Spieler bei **Die Siedler 7** oder **Splinter Cell: Conviction** abschreckte oder ob man eine andere Methode wählt, bleibt abzuwarten. ❑


VORSICHTIG | Wie immer gilt: Wer unentdeckt an sein Opfer kommt, hat leichtes Spiel.


NICHT ALLEINE | Ezio baut sich eine Assassinen-Gilde auf, deren Mitglieder Ihnen zur Seite stehen.

„Trotz kleiner Macken: Für mich ist Brotherhood der bisher beste Teil."

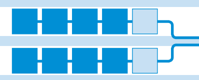
Sebastian Weber



Ich habe **Assassin's Creed: Brotherhood** seit seiner Ankündigung bestimmt schon fünfmal bei den Entwicklern gesehen. Auf verschiedenen Plattformen, mal Einzel-, mal Mehrspielermodus. Seit es schließlich im November erschien, kommt mir eigentlich nichts mehr anderes in meine Xbox 360. Ezios zweites Abenteuer fesselt einfach von Anfang an. Rom als Stadt ist ein faszinierender Schauplatz und es gibt unfassbar viel zu tun. Natürlich gibt es auch Kritikpunkte, wie das nicht ganz ausgereifte Balancing. Allerdings schaut man über solche Kleinigkeiten in diesem Fall gerne hinweg, denn **Brotherhood** bietet eine tolle Geschichte, wie man sie sonst aus Hollywood kennt, packende Action und viel, viel Inhalt. Ein Top-Spiel!

GENRE: Action
ENTWICKLER: Ubisoft Montreal
ANBIETER: Ubisoft
TERMIN: März 2011

EINDRUCK DER REDAKTION:
ERWARTUNG UNSERER LESER:





8 von 10





LOST?! | Das mysteriöse Eiland birgt allerhand finstere Geheimnisse, wie Lara nach und nach erfährt.

Von: Christoph Schuster

Manch einer wird nicht älter, sondern besser. Das könnte auf Lara Croft auch zutreffen.

Platz 3

Tomb Raider

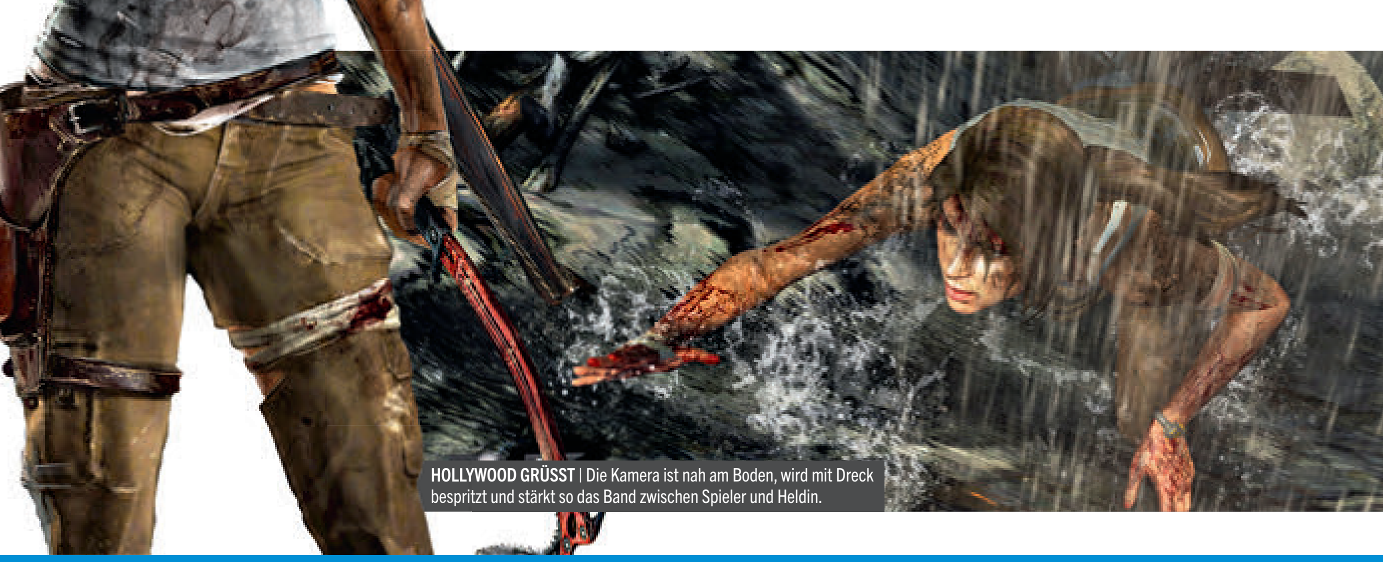
Größte Hoffnung: **Tomb Raider** liefert das Comeback des Jahres. | **Schlimmste Befürchtung:** Die Entwickler nehmen sich zu viel vor.

Wie entsteht eine professionelle Überlebende? Eine Heldin? Eine Ikone? Die Spieleschmiede Crystal Dynamics möchte Ihnen genau das mit ihrem neuen Projekt zeigen. Als Studienobjekt dient dabei nicht irgendeine Figur, sondern die Grande Dame des Videospiels höchst persönlich: Lara Croft.

Um der britischen Archäologin die längst nötige Frischzellenkur zu verpassen, schickten die Entwickler das alte Busenwunder in Rente und widmeten sich stattdessen einer jüngeren Ausgabe dieser Figur. Anstatt der fertigen, unnahbaren Heroin begleiten wir den Frischling, der erst zu seinem späteren Selbst finden und in seine Rolle hineinwachsen muss.

Mit knackigen 21 Jahren kommt Fräulein Croft gerade von der Universität. Sie entstammt zwar einem reichen und namhaften Elternhaus, möchte sich aber selbst eine Reputation erarbeiten und nichts geschenkt kriegen. Als sie zu ihrer ersten richtigen Expedition aufbricht, ahnt sie allerdings noch nicht, wie sich dieser Wunsch erfüllen wird.

Sie startet ins Abenteuer, begleitet von einer erfahrenen Crew und geführt von einem gewissen Kapitän Conrad Roth. Dieser ehemalige Royal Marine startete nach seiner Militärlaufbahn eine erfolgreiche Karriere als Schatzsucher



HOLLYWOOD GRÜSST | Die Kamera ist nah am Boden, wird mit Dreck bespritzt und stärkt so das Band zwischen Spieler und Heldin.



FALLBEISPIEL | Die Entwickler nutzen neueste Motion Capture-Methoden, um selbst Stürze realistisch abzubilden.



ZUM NIEDERKNIEN | Crystal Dynamics legt großen Wert darauf, dass Verletzungen und Erschöpfung glaubwürdig dargestellt werden.

und avanciert zu Laras Mentor. Roth zählt nicht nur zu den Besten seines Fachs, sondern pflegt obendrein den Ruf, es mit Regeln und Gesetzen nicht zu genau zu nehmen, sollten diese dem Erfolg seiner Mission im Wege stehen.

Ausrüstung und Team scheinen also perfekt für eine erfolgreiche Grabungstour nahe der japanischen Küste. Dummerweise kommen die Artefaktsucher dort niemals an. Ein gewaltiger Sturm setzt den Abenteurern mächtig zu, schließlich bricht sogar das Expeditionsschiff namens Endurance entzwei. Über die Hälfte des Teams kommt bei dem Unglück ums Leben, der Rest wird an den Strand einer mysteriösen Insel angeschwemmt.

Die junge Miss Croft trifft es dabei reichlich unglücklich: Sie verlor im Verlauf der Katastrophe das Bewusstsein. Als sie wieder zu sich kommt, hängt sie kopfüber gefesselt von der Decke einer Höhle. Laras Lippe beginnt nervös zu zittern. Noch nie sah sie sich mit echter Gefahr oder gar dem Tod konfrontiert. Als sie neben sich einen weiteren Gefangenen erblickt, reißt sie entsetzt die Augen auf: Sie erkennt in ihrem Leidensgenossen ein ehemaliges Crewmitglied wieder. Ehemalig im Sinne von mittlerweile verstorben. Auf nicht natürliche Weise.

Die sonst so taffe Britin verfällt in Panik und zappelt hysterisch wie unter Krämpfen. Dabei gewinnt sie etwas Schwung und stößt versehentlich an den neben ihr hängenden Kadaver. Dieser kommt durch den Aufprall einer Fackel zu nahe und geht in Flammen auf. Lara schießt daraufhin ein Gedanke durch den Kopf ...

„Ich werde nicht so sterben!“ Lara schwingt hin und her. Erst ganz leicht, dann etwas stärker. Sie spricht sich selbst Mut zu, „Das wird weh tun. Aber es muss sein.“, bis sie schließlich die brennende Leiche neben sich erreicht und so ihre eigenen Fesseln entzündet. Wie Recht sie nur hatte: Der brennende Schmerz ist Lara anzusehen, das vor kurzem noch schöne Gesicht verzieht sie unter Höllenqualen.

Spüren Sie, lieber Leser, schon den Schmerz? Leiden Sie schon mit Lara mit? Dann hätte Crystal Dynamics sein Ziel erreicht. Dennoch treibt es das Team noch weiter: Realistisch geben die verkokelten Stofffetzen nach, Lara stürzt schließlich von der Decke und landet unsanft auf dem Boden. Allerdings fährt ihr bei der Landung ein im Boden steckender Metallspieß tief in den Leib. Lara und der Spieler ziehen den Spieß gemeinsam aus dem geschundenen Pixelkörper, Blut und Dreck vermischen sich zu einer Einheit, die deutlich macht: Lara ist nicht mehr die perfekte, unverwundbare Superheldin. Lara ist jetzt ein Mensch.

Natürlich beginnt an dieser Stelle das Abenteuer erst. Kurz nach ihrer Befreiung entdeckt Lara einen der Ureinwohner der Insel. Er verfolgt die junge Frau, möchte sie wieder einfangen. Am Ende ihrer Flucht erreicht sie immerhin ein improvisiertes Camp der anderen Überlebenden. Dort kann sie neue Kraft tanken. Allerdings nicht zu lange: Die Verbliebenen müssen schnellstmöglich von der Insel verschwinden und dazu deren Geheimnisse lüften. Um dieses Abenteuer zu bestehen, muss Lara Waffen und Werkzeuge improvisieren, physikbasierte Rätsel lösen und langsam zu der strahlenden Kultfigur heranwachsen, die sie bisher darstellte. Per Skillsystem verbessern Sie Laras Athletik und Kraft, erreichen so später neue Abschnitte der Insel.

Die Entwickler haben sich viel vorgenommen: Glaubwürdige, organische Rätsel, die nicht konstruiert wirken. Eine lebendige, physikalisch weitgehend korrekt simulierte Umwelt (auch in Hinsicht auf Elemente wie Feuer und Wasser). Interessante Charaktere, die sich weiterentwickeln. Erkundungstrieb und Aufleveln, actionreiche Kämpfe, eine spektakuläre Optik. Bis jetzt sind all das Wünsche, Hoffnungen, Versprechungen. Sollte Crystal Dynamics diese aber tatsächlich umsetzen - dann dürfte Lara Croft mit **Tomb Raider** eines der eindrucksvollsten Comebacks der Spielegeschichte gelingen! ❑



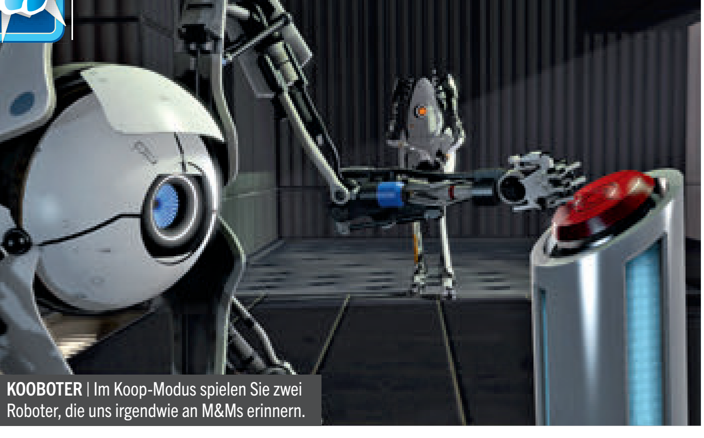
„Lara muss durch die Hölle gehen - um als Heldin wiedergeboren zu werden!“

Christoph Schuster

Als ich vor kurzem erneut die letzten Lara-Abenteuer spielte, ging mir die Frage durch den Kopf: „Wie könnte man diese Serie wieder interessant machen?“ Kurz darauf präsentierten mir die Entwickler ein Füllhorn an Antworten. Dummerweise fehlt halt noch die Umsetzung. Und solange ich diese kniffligen Konzepte nur lesen, nicht aber selbst spielen kann, solange werde ich zweifeln müssen. Dennoch ist meine Neugier geweckt, denn Lara könnte das Medium Spiele einmal mehr voranbringen.

GENRE: Action-Adventure
ENTWICKLER: Crystal Dynamics
ANBIETER: Square Enix
TERMIN: 2012

EINDRUCK DER REDAKTION: 8 von 10
ERWARTUNG UNSERER LESER:


KOOBOTER | Im Koop-Modus spielen Sie zwei Roboter, die uns irgendwie an M&Ms erinnern.


FEUCHT-FRÖHLICH | Blaue Flüssigkeiten sorgen für einen Trampolin-Effekt. Eine tolle Neuerung!

Platz 2

Portal 2

Größte Hoffnung: Auch der zweite Teil entpuppt sich als Meisterwerk. | **Schlimmste Befürchtung:** Dem Spielprinzip geht nach ein paar Stunden die Luft aus.

Von: Sebastian Stange

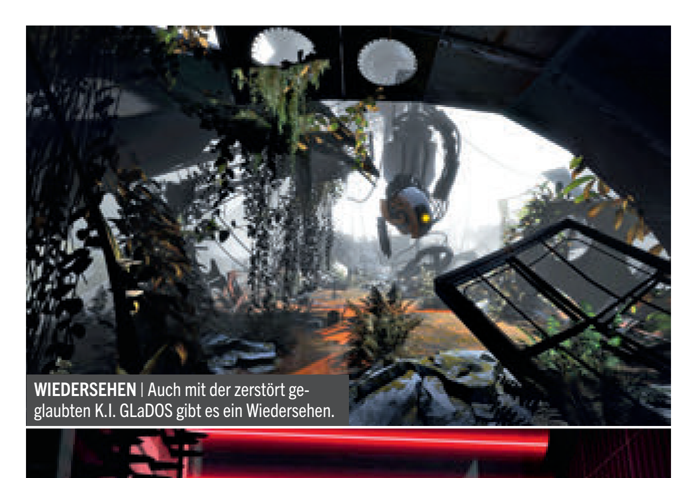
Genial! Dieser Shooter kommt ohne Gewalt aus und fordert dafür Ihr Hirn sowie die Lachmuskeln.

War das erste **Portal** nicht phänomenal? Falls Sie es nicht kennen, bitte sofort nachholen. Das geniale Ego-Knobelspiel kostet bei Steam nur wenige Euro, gehört zu den zeitlosen PC-Klassikern der letzten Dekade und ist in nur drei Stunden geschafft. Wir warten so lange auf Sie.

Portal ist nahezu perfekt, gell? Mit seiner neuartigen Spielmechanik, die uns völlig neue Denkweisen abverlangte, mit dem herrlich trockenen Humor und mit seiner knackig-kurzen Spielzeit. **Portal 2** steht nun vor der schwierigen Aufgabe, das zu überbieten. Entwickler Valve sieht den Vorgänger dabei als erfolgreichen Probelauf und spendiert dem Nachfolger mehr von allem: Mehr Umfang, mehr Modi, mehr Story und mehr Spielelemente.

Portal 2 spielt hunderte Jahre nach Teil eins und lässt Sie erneut als weibliches Versuchsobjekt Chell mithilfe der Portal-Kanone unzählige Testparcours bewältigen. Nach den Geschehnissen des ersten Teils ist das Aperture-Science-Labor eine Ruine und wird von den verschiedenen Persönlichkeitskernen der K.I. GLaDOS bewohnt. Dabei erwarten Sie neue Herausforderungen wie Gele, die Oberflächen rutschig oder elastisch machen und neue, teils herrlich abgedrehte K.I.-Gesprächspartner. Auch wenn Valve noch keinen Journalisten **Portal 2** spielen ließ, so wird doch klar, dass das Entwicklerteam mehr als genug Ideen hat, um den Spieler für viele Stunden zu unterhalten. Hoffen wir, dass die Lernkurve stimmt und die Knobel-Action stets motivierend bleibt.

Gänzlich neu ist der Koop-Modus, in dem Sie in der Rolle zweier Roboter im Rahmen eines Produkt-Tests gänzlich neue Parcours bewältigen. Das ist nicht nur aufgrund der gesteigerten Komplexität bei zwei Akteuren und vier möglichen Portalen spannend, sondern auch herzallerliebst inszeniert. Die beiden Robo-Helden besitzen eine herrliche Mimik und umarmen sich sogar hin und wieder. Aktueller Release-Termin: 22. April 2011. Chance, dass er eingehalten wird: 50 % ❑


WIEDERSEHEN | Auch mit der zerstört geglaubten K.I. GLaDOS gibt es ein Wiedersehen.

HARTE PRÜFUNG | Im Koop-Modus dürften die härtesten Herausforderungen des Spiels lauern.

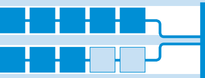
„Es wird definitiv gut. Wird es aber auch so genial wie der Vorgänger?" *Sebastian Stange*



Für mich ist **Portal** ohne Frage eines der besten Spiele der letzten Jahre. Selbst ohne den herrlichen Humor, den Running-Gag mit dem Kuchen, den Twist im letzten Level oder den grandiosen Abspann. Aber in seiner finalen Form ist **Portal** perfekt. Ich werde meine Kinder und Enkel zwingen, es zu spielen – so viel ist klar. Um die Qualität des Nachfolgers mache ich mir keine Sorgen. Die neuen Ideen sind genial, die Story ist clever und der Koop-Modus könnte für einige herrliche Wortgefechte zwischen mir und meinem Mitspieler sorgen. Aber dennoch: Wird mich **Portal 2** genauso aus den Socken hauen wie einst sein Vorgänger? Schließlich wird das geniale **Portal**-Gameplay für mich nicht mehr neu sein.

GENRE: Action
ENTWICKLER: Valve
ANBIETER: Electronic Arts
TERMIN: 22. April 2011

EINDRUCK DER REDAKTION:
ERWARTUNG UNSERER LESER:




8 von 10


MASSENSCHLÄGEREI | In Arkham City hetzen die Entwickler deutlich mehr Gegner auf Batman.


HILFREICH | Mithilfe des Detektivmodus erkennen Sie, welche Gegner bewaffnet sind und welche nicht.

Platz 1

Batman: Arkham City

Größte Hoffnung: So gut wie der Vorgänger und jeder ist glücklich. | **Schlimmste Befürchtung:** Die Entwickler könnten sich mit den hochgesteckten Zielen übernehmen.

Von: Sebastian Weber

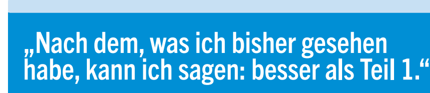
Der dunkle Rächer kehrt zurück und zeigt sich von seiner Schokoladenseite.

Rocksteady Studios werkelt nach dem Überraschungshit **Batman: Arkham Asylum** am Nachfolger. Und obwohl das Spiel erst im Herbst erscheinen soll, gehen die Arbeiten laut Aussagen der Engländer gut voran, es soll gar schon größtenteil fertiggestellt sein. Auch zu den Inhalten geben sich die Kerle auskunftsfreudig. Die Spielwelt wird größer als im Vorgänger, hinter jeder Ecke soll es etwas zu entdecken geben. Es gibt mehrere Oberschurken, wie den Joker, Two Face und andere, die sich teils sogar gegenseitig bekämpfen. Batman bekommt neue Gadgets, damit Ihnen nicht langweilig wird, dafür dürfen Sie das Batmobil auch diesmal nicht selbst fahren – geschweige denn ein anderes Fahrzeug. Grafisch erwartet Sie kein Quantensprung, denn die Entwickler setzen auf die gleiche Engine wie für den Vorgänger, die sie aber ein wenig aufbrezeln. Gerade die PC-Fassung soll im Moment am besten aussehen, immerhin bekommt Sie wieder Extra-Effekte spendiert (vielleicht wieder PhysX-Unterstützung). Soweit, so bekannt.

Einziger Punkt, zu dem Rocksteady bisher gentlemanlike schweigt, ist der Mehrspielermodus. Dass es ihn in **Arkham City** erstmals gibt, das ist seit Ende 2010 offiziell bekannt. Wie er jedoch aussieht? Gerüchte besagen Folgendes: Angeblich hätten die Entwickler sehr viel Zeit und Arbeit in den Mehrspieler-Modus von **Batman: Arkham City** investiert, ohne natürlich Abstriche beim Einzelspieler-Part eingehen zu müssen. Ein Spielmodus funktioniere – angeblich – nach dem Free-Roam-Prinzip (Sie finden sich also in einer offenen Spielwelt wieder): Wahlweise als Held oder Schurke machen zwölf Spieler **Arkham City** unsicher und können frei entscheiden, ob sie zusammen arbeiten oder sich lieber gegenseitig bekämpfen wollen. Dabei wird jeder wählbare Charakter aber nur ein Mal existieren, so dass es pro Partie nur einen Batman und nur einen Joker geben wird. Kommentieren wollten die Entwickler dies bisher nicht, spannend klingt es aber allemal. ❑


DACHSCHADEN | Joker will Batman immer noch ans Leder. Fallen wie eine Bombe gehören zur Tagesordnung.

SCHÖN UND GEFÄHRLICH | Catwoman spielt eine zwielichtige Rolle. Ob man ihr trauen kann?

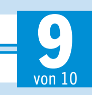



„Nach dem, was ich bisher gesehen habe, kann ich sagen: besser als Teil 1.“ *Sebastian Weber*

Das was die Entwickler so alles versprechen, klingt natürlich fast zu gut, um wahr zu sein. Mehr Umfang, mehr Gegner, mehr Spielzeit und dennoch mindestens die gleiche Qualität wie sie der Vorgänger besaß, wenn nicht sogar besser. Was ich aber bislang vom Spiel gesehen habe, lässt die Hoffnung aufkeimen, dass Rocksteady nicht nur leere Versprechungen abgibt, sondern sein selbstgestecktes – zugegeben hohes – Ziel erreicht und **Arkham Asylum** tatsächlich toppt. Die Mission, die uns die Entwickler im November zeigten, war abwechslungs- und wendungsreich, bot jede Menge Action, erfoderte Taktik und Geschick. Eben genau das, was man von Batman erwartet. Ich mache mir deshalb keine Sorgen um dieses Spiel.

GENRE: Action-Adventure
ANBIETER: Warner Games
ENTWICKLER: Rocksteady Studios
TERMIN: Herbst 2011

EINDRUCK DER REDAKTION:
ERWARTUNG UNSERER LESER:


9 von 10



Infos zu den Neuauflagen von FIFA und PES finden Sie auf Seite 75.

Platz 4 Test Drive Unlimited 2

Größte Hoffnung: Ferienstimmung und packende Online-Duelle im Raserdomizil | **Schlimmste Befürchtung:** Technisch veraltet, spielerisch uninspiriert – Spaßbremse!



AUTOHAUS | Lifestyle spielt eine wichtige Rolle in **TDU 2** und so dürfen Sie zahlreiche Edelkarossen fahren.



SANDKASTEN | Mit entsprechenden Wagen nehmen Sie auch an Offroad-Turnieren teil.

Größer, besser, weiter, so lautet die Marschroute für **TDU 2**. Mittlerweile steht die finale Wagenliste fest und umfasst satte 101 Rennmobile. Dazu zeigten sich die Entwickler stolz auf die neuen Spielmodi samt Verfolgungsjagden mit der Polizei, auf das realistischere Fahrmodell inklusive Wetterauswirkungen und auf die riesigen, frei befahrbaren Inseln Hawaii und Ibiza. Nach zahlreichen Stunden mit einer Vorabversion ziehen wir die Euphoriebremse: Das Fahrgefühl hängt hinter den Konkurrenten sowohl auf der Straße als auch in den Offroad-Rennen meilenweit zurück. Gute neue Spielmodi gibt es, wenn überhaupt, nur online, die Welt ist umfangreich, aber unspektakulär und die Polizei reagierte nicht mal auf Frontalcrashes. Bis jetzt ist Teil 2 nur umfangreicher, aber nicht besser als sein Vorgänger. ❏



„Hier bleibt der Spaß auf der Strecke!“ *Christoph Schuster*

In meinen Augen hat sich Eden Games knallhart verzettelt. Die Franzosen haben ein ohnehin schon umfangreiches Spiel weiter aufgebläht, ohne aber an Substanz nachzulegen. Technisch und spielerisch ist **TDU 2** veraltet. Nur als Open-World-Onlineraser besitzt es eine Existenzberechtigung – ob das den Spielern reicht?

GENRE: Rennspiel
ENTWICKLER: Eden Games
ANBIETER: Namco Bandai / Atari
TERMIN: 11. Februar 2011

EINDRUCK DER REDAKTION: 5 von 10
ERWARTUNG UNSERER LESER:

Platz 3 Driver: San Francisco

Größte Hoffnung: Fahrphysik, Grafik und Spielprinzip treffen ins Schwarze. | **Schlimmste Befürchtung:** Grafik und Fahrphysik verleiden den Spielspaß.

Sie müssen jetzt ganz tapfer sein, denn die Story von **Driver: San Francisco** ist starker Tobak: Polizist John Tanner liegt nach einem Unfall im Koma und erträumt sich eine sehr eigenartige Welt. Er kann seinen Geist in jeden Autofahrer der Stadt teleportieren. Er findet also Aufträge, indem er an Bord von Polizeiwagen geht oder stoppt Bösewichter, indem er Besitz von LKW-Fahrern ergreift und deren Fahrzeuge quer stellt. „Shift“ nennt sich dieses einzigartige Spielelement. Je weiter Sie im Spiel fortschreiten, desto größer wird der Radius, in dem Sie umherspringen können und desto weiter rückt die Kamera zurück, während Sie ein neues Vehikel suchen. Nehmen Sie lieber den wendigen Kleinwagen? Oder doch den kraftstrotzenden Muscle-Car? Dieses Spielelement könnte in der Tat recht witzig werden – hanebüchene Story hin oder her. Auch die Mehrspielermodi könnten durch das Umherspringen im Zivilverkehr ein einzigartiges Erlebnis bieten. In einem Modus namens Trailblazer müssen Sie etwa einer Leuchtspur hinter einem Zielwagen möglichst dicht folgen. Das ist nicht einfach, wenn Ihre Konkurrenten in Autos vor Ihnen springen, Sie von der Straße drängen und dann schnell in einen neuen Wagen hüpfen. Beim Anspielen machte es bei uns schnell „klick“ und wir fanden Gefallen an den strategischen Möglichkeiten des Shift-Features.

Grafisch wirkte das neue Driver bei unserem Entwicklerbesuch vor einem halben Jahr noch recht unspektakulär. Die Fahrphysik erinnerte uns mit ihren hecklastigen, weich gefederten US-Karren stark an **GTA IV**. Das muss man mögen. Aber wer weiß, wie sich der Titel inzwischen entwickelt hat. Potenzial hat er dank „Shift“ auf jeden Fall. ❏



EGO-RACER | Die Ego-Perspektive ist toll inszeniert. Die Spielfigur hat merklich Mühe, das Fahrzeug unter Kontrolle zu halten.

„Frische Ideen im Rennspielgrenre!“ *Sebastian Stange*

Das Shift-Feature mag hanebüchen wirken, doch nach etwas Eingewöhnung bringt es dem Spiel tatsächlich einen gewissen Mehrwert und sollte vor allem im Online-Modus für ein herrliches Chaos sorgen. Apropos Sorgen: Bei Grafik und Fahrphysik bessern die Entwickler hoffentlich noch etwas nach.

GENRE: Rennspiel
ENTWICKLER: Ubisoft Reflections
ANBIETER: Ubisoft
TERMIN: 2011

EINDRUCK DER REDAKTION: 6 von 10
ERWARTUNG UNSERER LESER:

Platz 2 Dirt 3

Größte Hoffnung: Codemasters setzt wieder mehr auf Realismus statt auf Fun. | **Schlimmste Befürchtung:** Der Gymkhana-Modus könnte frustrierend schwer werden.

Der englische Entwickler Codemasters gehört seit Jahren mit seiner **Colin McRae Rallye**-Reihe zu den Größen des Rennspielgenres. Die Jungs verstanden es schon immer, Motorsport in actionreiche und vor allem hübsche Bilder zu verpacken. In den letzten Jahren ging man allerdings vom ursprünglichen Renngeschen – dank des Namensgebers Colin McRae natürlich Rallye-Etappen – weg und erweiterte die Fahrt Mann gegen Uhr um spaßige Disziplinen. Nicht zuletzt, um auch das amerikanische Publikum anzusprechen.

Dirt 3 soll das wieder richten, immerhin machen etwa 60 Prozent des Karrieremodus Rallye-Events aus, die Sie rund um den Globus jagen, ob USA oder Finnland. Und diese sollen Ihnen alles abverlangen, denn erstmals setzen die Entwickler dank verbessertem Physiksystem und hübscheren Partikeleffekten auch Eis- und Schneestrecken um. Der Name Colin McRae wird erstmals seit 1998 gestrichen. Grund: Der bekannte Rallye-Pilot verstarb 2007, **Colin McRae: Dirt 2** sahen die Entwickler damals noch als Ehrerbietung für den Spiel-Paten an. Mit **Dirt 3** möchten sich die Engländer nun aber von ihm lösen, auch wenn das Spiel weiterhin seinen Geist verströmt.

Ein neues Testimonial war aber schnell gefunden: Ken Block. Der hippe Rallye-Draufgänger unterstützt die Entwicklern heute nicht nur mit Rat und Tat, sondern steht auch Pate für einen interessanten neuen Spielmodus in **Dirt 3**, den sogenannten Gymkhana-Modus. Darin fahren Sie mit Ihrer Karre auf einem abgesperrten Gelände umher. Ziel ist, bestimmte Tricks so schnell wie möglich zu absolvieren, also Drifts um Laternen herum, unter LKW-Auflegern hindurch, Sprünge und so weiter. Jedoch fällt der Modus, der ein wenig an die **Tony Hawks**-Spiele – nur eben mit Autos – erinnert, überraschend schwer aus und erfordert jede Menge Übung. ❑



AUTHENTISCH | Codemasters setzt auf realistische Flitzer, wie diesen Audi quattro.



„Endlich wieder Rallye!“

Sebastian Weber

Codemasters besinnt sich auf die Wurzeln der Reihe und legt den Fokus wieder auf Rallye-Etappen. Genau das hatte ich mir gewünscht. Der neue Gymkhana-Modus klingt zwar spaßig und sieht spektakulär aus, allerdings glaube ich, dass er zu schwer ist für Einsteiger. Aber ich lasse mich gern vom Gegenteil überzeugen.

GENRE: Rennspiel
ANBIETER: Codemasters
ENTWICKLER: Codemasters
TERMIN: 2. Quartal 2011

EINDRUCK DER REDAKTION:
ERWARTUNG UNSERER LESER:
8 von 10

Platz 1 Need for Speed: Shift 2 Unleashed

Größte Hoffnung: Helmkamera und Co. sorgen für das authentischste Rennerlebnis bis dato. | **Schlimmste Befürchtung:** Die Konsolen haben Priorität vor dem PC.



EINSICHTIG | Die neue Helmkamera simuliert das Blickfeld des Fahrers und lehnt sich sogar in die Kurven.



SCHMUTZFINK | Dreck und Trümmer bleiben auf der Strecke liegen und machen Ihnen das Leben schwer.

In offiziellen Mitteilungen lässt Hersteller EA mittlerweile oftmals den Titel **Need for Speed** weg. Ein mutiger Schritt, auf die erfolgreiche Marke im Namen zu verzichten. Aber auch ein richtiger, denn **Shift 2 Unleashed** bietet ein völlig anderes Spielerlebnis als ein durchschnittler **NfS**-Teil: knackiger Realismus statt überzogenes Arcade-Gerase, echte Rennstrecken statt illegale Straßenkurse, authentische Cockpitsicht statt Zeitlupeneffekte. Ein Feature übernehmen die Entwickler dann aber doch: das motivierende Autolog, das Ihnen bereits in **Hot Pursuit** ständig die Leistungen Ihrer Freunde übermittelt und Sie so zu Höchstleistungen anstachelt. Außerdem kommt **Shift 2** am 10. März auch in einer Limited Edition samt 40 zusätzlicher Karriere-Events und einiger Bonus-Flitzer. ❑



„Referenzspiel, ick hör dir trapsen ...“

Christoph Schuster

Viele Spieler zeigten sich enttäuscht von **Shift**. Verständlich, aber das lag nicht an der Qualität des Titels, sondern an der Erwartungshaltung, die der Name **Need for Speed** weckt. Mit Teil 2 steht **Shift** nun vollends auf eigenen Beinen und lässt die Muskeln spielen, denn Slightly Mad verbessert ein bereits großartiges Spiel noch.

GENRE: Rennspiel
ANBIETER: Electronic Arts
ENTWICKLER: Slightly Mad Studios
TERMIN: 24. März 2011

EINDRUCK DER REDAKTION:
ERWARTUNG UNSERER LESER:
9 von 10



AUS MARMOR | Das Naturvolk betet heilige Steine an. Das verleiht dem Spieler Fähigkeiten.

Platz 5

From Dust

Größte Hoffnung: Frisches, „fließendes", süchtig machendes Gameplay | **Schlimmste Befürchtung:** Viel Kunst, wenig Spiel

Von: Christian Schlütter

Der Mensch und die Natur – ein schwieriges Thema, faszinierend umgesetzt

Für ein neues Spiel von Designer-Urgestein Eric Chahi (**Heart of Darkness**) hat **From Dust** bisher erstaunlich wenig Aufmerksamkeit bekommen. Das mag daran liegen, dass es entgegen dem allgemeinen Branchentrend nicht auf Geschwindigkeit, Protzgrafik und pompöse Aufmachung setzt, sondern den gegensätzlichen Weg geht. Das Strategiespiel reduziert das Gameplay auf elementare Bestandteile und schafft so eine entschleunigte Erfahrung.

Als Schutzgeist steuern Sie in **From Dust** die Geschicke eines Eingeborenenvolkes. Allerdings nur indirekt, indem Sie die Natur um die Menschen herum verändern. Mit einem handähnlichen Mauscursor sammeln Sie Sand auf und werfen ihn ins Meer, um Inseln aufzuschütten, oder verändern Flussläufe, um Lava vom Dorf fernzuhalten. Das Spiel wirft Ihnen auf einer Zeitleiste Naturkatastrophen wie Flutwellen entgegen, vor denen Sie Ihr Volk beschützen müssen. Auf den wundervoll realistisch gestalteten und minimalistisch gefüllten Karten finden Sie zudem magische Steine, die Ihnen und Ihrem Volk neue Fähigkeiten spendieren. Ultimatives Ziel ist es, für Ihr Volk einen Platz zum Überleben zu finden, wo es vor Katastrophen geschützt ist. ❑



„Für mich eines der spannendsten Spiel-Projekte des Jahres!"

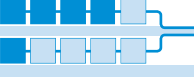
Christian Schlütter



Seit mir Eric Chahi das Spiel auf der Gamescom 2011 in einem kleinen Zimmerchen präsentierte, bin ich ganz heiß auf **From Dust**. Präsentation und Gameplay kommen einer Entschleunigung des Genres gleich. Als würde man mitten im Großstadttrubel kurz stehen bleiben, tief einatmen und sich darauf besinnen, was wirklich wichtig ist. Und wichtig zu sein scheint Chahi das Zusammenspiel von Mensch und Natur sowie eine eingängige, intuitive Steuerung. **From Dust** sieht so organisch aus, dass man auch ohne Anweisungen weiß, was zu tun ist, um das Volk zu retten. Hoffentlich verfängt sich das Projekt nicht in zu viel künstlerischem Anspruch und bietet auch auf längere Zeit spielerische Abwechslung.

GENRE: Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER: Ubisoft Montpellier
ANBIETER: Ubisoft
TERMIN: 2011

EINDRUCK DER REDAKTION:
ERWARTUNG UNSERER LESER:





5 von 10



DIE LAVA KOMMT | Sie müssen Ihr Volk durch die Manipulation der Natur vor Katastrophen schützen.

Platz 4 Dawn of War 2: Retribution

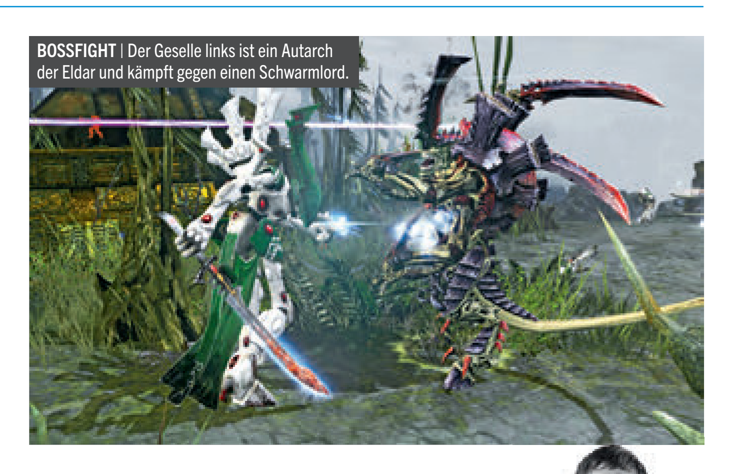
Größte Hoffnung: Mehrere, gut designte Kampagnen mit verschiedenen Rassen | **Schlimmste Befürchtung:** Die mittlerweile alte Grafik steht dem Spielspaß im Weg.

Die **Dawn of War**-Serie ist ja schon für ein umfangreiches Arsenal an Erweiterungen bekannt. Auch **Dawn of War 2** bekommt mit **Retribution** das mittlerweile zweite vollwertige Add-on spendiert.

Die Erweiterung legt den Fokus stärker als noch das Hauptspiel auf den Basenbau und größere Armeen, ohne den Rollenspiel-Kern zu verlieren. Der Kompromiss besteht in den großen Armeeeinheiten, die Sie im Laufe des Spiels immer weiter aufrüsten können. So wählen Sie am Ende einer Mission zwischen einem Upgrade für einen der Helden oder einer neuen Armee.

Das heißt: An bestimmten Punkten einer Karte dürfen Sie dann ein schlagkräftiges Heer zur Unterstützung Ihrer Heldentruppe herbeirufen und so einen Hauch Oldschool-Echtzeit-Strategie erfahren. Gleichzeitig können Sie natürlich auch wieder Ihre Einsatztruppe mit neuen Waffen und Ausrüstungsgegenständen aufwerten, Fähigkeitspunkte verteilen und Spezialaktionen oder Zauber gegen die Feinde einsetzen.

Größte Neuerung bei **Retribution** ist, dass Sie nun nicht nur die Space Marines zum Sieg führen. Die Erweiterung bringt ganze sechs eigene Kampagnen mit und verwebt diese mit der Hintergrundgeschichte: Zehn Jahre nach den Ereignissen des Add-ons **Chaos Rising** hat der Imperator endgültig die Nase von den Streitereien im Subsektor Aurelia voll und schickt eine Abrissflotte, um den gesamten Planeten zu zerlegen. Jede der sechs Rassen Orks, Eldar, Space Marines, Chaos Space Marines, Tyraniden und Imperiale Garde versucht daraufhin, ihren Hals zu retten. Auf der Flucht von dem Gestirn kommen sich die Fraktionen natürlich mächtig in die Haare. In Verbindung mit jeder Menge neuer Einheiten verspricht das abwechslungsreiche Singleplayer-Gefechte. ❑



BOSSFIGHT | Der Geselle links ist ein Autarch der Eldar und kämpft gegen einen Schwarmlord.



„Endlich mehrere Kampagnen!“ *Christian Schlütter*

Ich frage mich immer, warum Entwickler ihrem Strategiespiel nur eine Fraktion mitgeben. Schließlich will ich doch auch die andere Seite des Krieges sehen, einmal böse sein. Das kann ich jetzt zum Glück mit **Retribution**. Am formidablen Mehrspielermodus braucht Relic dann kaum noch zu feilen.

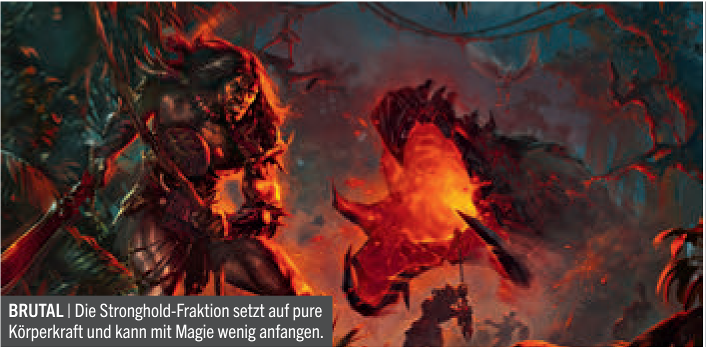
GENRE: Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER: Relic Entertainment
ANBIETER: THQ
TERMIN: 1. März 2011



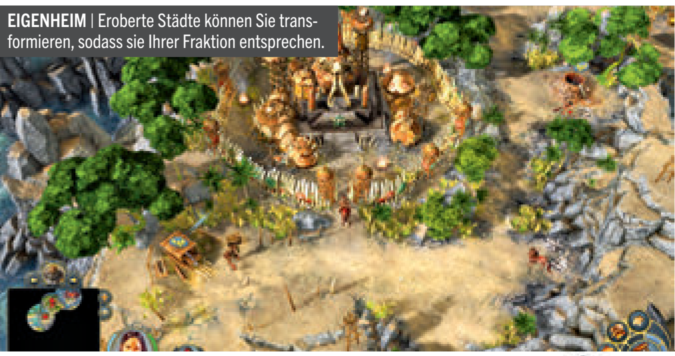
EINDRUCK DER REDAKTION: / **ERWARTUNG UNSERER LESER:** 7 von 10

Platz 3 Might & Magic Heroes 6

Größte Hoffnung: Fünf packende, ineinander verzahnte Kampagnen | **Schlimmste Befürchtung:** Verwässertes, wenig forderndes Gameplay



BRUTAL | Die Stronghold-Fraktion setzt auf pure Körperkraft und kann mit Magie wenig anfangen.



EIGENHEIM | Eroberte Städte können Sie transformieren, sodass sie Ihrer Fraktion entsprechen.

Der sechste Teil der Serie stammt aus dem ungarischen Studio Black Hole (**Warhammer: Mark of Chaos**) und soll mit fünf epischen Kampagnen vor allem storytechnisch überzeugen. Deswegen haben die Entwickler am Spielprinzip wenig geändert. Immer noch ziehen Sie rundenweise mit Ihren Helden über Fantasykarten, kämpfen gegen Monster und sammeln Schätze ein. Allerdings gibt es jetzt statt sieben nur noch vier Ressourcen. Dafür sollen die Klassen und Rassen sich in ihrer Spielweise sehr viel stärker unterscheiden als noch in den Vorgängerspielen. So bekommt jeder Held Spezialfähigkeiten und -angriffe, die auf seiner Herkunft basieren, und kann Städte gemäß seiner Rasse umgestalten. Grafisch und akustisch bewegt sich die Serie wie immer auf hohem Niveau. ❑



„Logische Weiterentwicklung!“ *Christian Schlütter*

Natürlich könnte man befürchten, dass der sechste Teil zu wenig Anspruch bieten oder zu „casual“ werden wird. Ich hingegen freue mich auf fünf ineinander verwobene Storylines und lasse mich vom Gameplay überraschen. Im nächsten Monat lesen Sie mehr dazu, wie sich **Might & Magic Heroes 6** spielt.

GENRE: Runden-Strategie
ENTWICKLER: Black Hole
ANBIETER: Ubisoft
TERMIN: 1. Quartal 2011

EINDRUCK DER REDAKTION: / **ERWARTUNG UNSERER LESER:** 7 von 10

SCHWARZER TOD | Man kann es nicht oft genug betonen: In **Shogun 2** gibt es Ninjas.

Platz 2 Total War: Shogun 2

Größte Hoffnung: Eine fordernde KI, die dem Spieler ordentlich Paroli bietet | **Schlimmste Befürchtung:** Eine verpatzte KI, die immer noch an alten Fehlern krankt

Von: Robert Horn

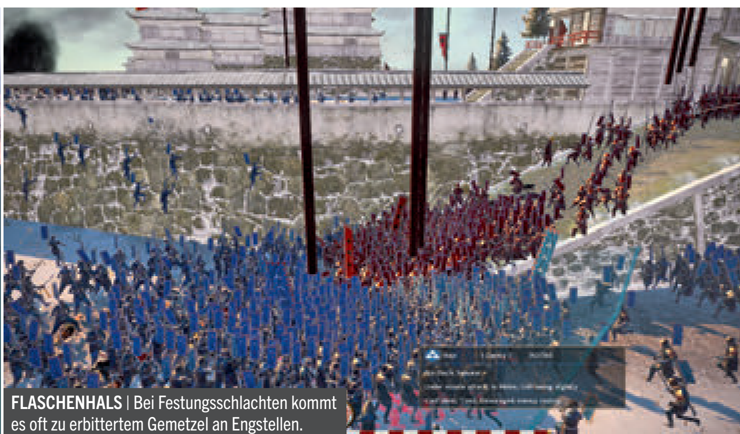
Lange dauert's nicht mehr, dann kämpfen wir um die Krone Japans.

Schon im März erscheint **Total War: Shogun 2**. Nach der etwas merkwürdigen Namensumstellung (jedes andere Spiel der Reihe trägt das **Total War** am Ende des Titels) und der Bekanntgabe der Collector's sowie Limited Edition Ende letzten Jahres veröffentlichte Publisher Sega nun vor Kurzem die Systemanforderungen, mit denen Sie den Strategiebrocken spielen können. Schon mit einem Dualcore-Prozessor mit 2,6 GHz, 1 bzw. 2 GB RAM (für Windows XP bzw. Windows Vista/7) sowie einer 256-MB-Karte lässt sich **Shogun 2** problemlos starten, so Sega. Empfohlen werden aber ein Intel-Core-i5-Prozessor der zweiten Generation (oder ein AMD-Äquivalent), 2 bzw. 4 GB RAM und eine Grafikkarte wie die AMD Radeon HD 5000.

Ein wenig sollten Sie schon in gute Hardware investieren, denn so richtig brillant sieht **Shogun 2** nur aus, wenn Sie die Grafikeinstellungen kräftig aufdrehen. Dann aber spielt der Titel seine wunderbaren Stärken aus und beeindruckt mit detailgetreuen Echtzeitschlachten, die nicht nur durch ihre pure Schönheit beeindrucken, sondern auch durch ihre taktische Wucht. Zurzeit feilen die Entwickler noch an letzten Details, doch die Vorschauversion, mit der wir uns einen sehr guten Eindruck von dem Titel verschaffen konnten, zeigt, auf welch gutem Weg die Entwickler sind. Zum Vergleich: **Empire: Total**



LERNEN | Talentbäume machen Ihre Spezialeinheiten zu noch beeindruckenderen Kämpfern.


FLASCHENHALS | Bei Festungsschlachten kommt es oft zu erbittertem Gemetzel an Engstellen.

War befand sich kurz vor Veröffentlichung noch in einem weit unfertigeren Zustand!

Ein noch unerforschter Bereich ist der neue Mehrspielermodus, der durch das Avatarsystem zusammengehalten wird. Hier erschaffen Sie sich aus unzähligen Rüstungsoptionen einen eigenen General, den Sie natürlich auch in die Mehrspielerschlachten mitnehmen dürfen. Coole Rüstungsteile wie Schultern oder spezielle Helme müssen Sie sich allerdings erst freispielen. Zudem dient die Rüstung nur als Zierde. Werte, die den Charakter ähnlich wie in einem Rollenspiel verbessern, finden Sie nicht.

Schlachten schlagen Sie im Mehrspielerbereich auf einer riesigen 2D-Karte Japans, die in eine Vielzahl an Provinzen unterteilt ist. Pro gewonnene Provinz können Sie neue Einheiten oder sogenannte Retainer freischalten, die bestimmte Boni verleihen. Je länger und erfolgreicher Sie spielen, desto schlagkräftigere Einheiten stehen Ihnen also zur Verfügung. Auch erspielen Sie sich so Veteraneneinheiten, denen Sie eigene Namen geben (etwa „Horns höhnische Häscher“) und die Sie mit eigenen Farben verzieren können. Allerdings kosten Veteranen mehr als normale Einheiten.

So richtig blüht das Avatar-System aber mit Klans auf. Denn diese kämpfen gegeneinander um die Vorherrschaft auf der 2D-Karte. Der Anführer kann dafür spezielle Angriffsziele vergeben und so seine Kollegen eine bestimmte Provinz angreifen lassen. Der Klan, der mehr Kämpfe in der jeweiligen Provinz gewinnt, gewinnt auch die Provinz und damit wichtige Retainer. Bisher haben Klans kein Mitgliederlimit. Sollte sich das als Nachteil herausstellen (mehr Kämpfer bedeutet theoretisch mehr Siege), hat Entwickler Creative Assembly versprochen, hier nachzubessern. ❑

BALLON | Japanische Rüstungen sahen mitunter recht kurios aus. Aber: Das war wirklich so!



„Mein Strategenherz kann es kaum noch erwarten.“

Robert Horn

Ich glaube, ich habe schon mehrfach betont, wie sehr ich die **Total War**-Reihe schätze. In meinen Augen gelingt es keinem anderen Spiel, derart beeindruckende Schlachten zu zelebrieren. Dass dabei nicht immer alles stimmt, gehört leider dazu. Nach dem Mammut **Empire** und dem für mich eher ungeeigneten **Napoleon** – ich spiele **Total War** gerne ohne Zeitdruck und baue lieber riesige Armeen auf, anstatt mich abzuhetzen – freue ich mich wie ein Schnitzel auf **Shogun 2**. Unsere Vorschauversion läuft indes schon erstaunlich reibungslos. Das kann für das fertige Produkt nur Gutes bedeuten. Auch wenn das japanische Szenario sicher nicht jeden Geschmack trifft, wird es doch mit Sicherheit ein großartiges Strategiespiel.

GENRE: Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER: The Creative Assembly
ANBIETER: Sega
TERMIN: 15. März 2011

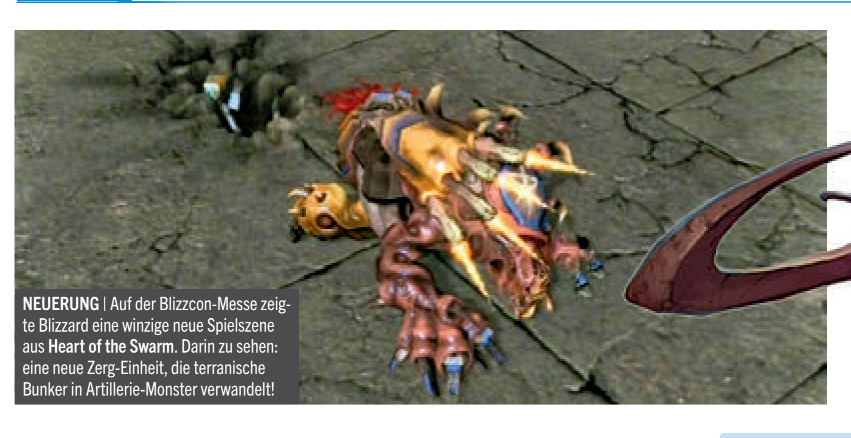
EINDRUCK DER REDAKTION:
ERWARTUNG UNSERER LESER:



8 von 10

Platz 1 Starcraft 2: Heart of the Swarm

Größte Hoffnung: Blizzard lässt sich frische Spielideen für die Kampagne einfallen! | **Schlimmste Befürchtung:** Die Kampagne entpuppt sich als Standardkost.



NEUERUNG | Auf der Blizzcon-Messe zeigte Blizzard eine winzige neue Spielszene aus **Heart of the Swarm**. Darin zu sehen: eine neue Zerg-Einheit, die terranische Bunker in Artillerie-Monster verwandelt!

SEITENWECHSEL | Nach dem Terraner-Feldzug von **Wings of Liberty** konzentriert sich das nächste **Starcraft 2** voll auf die Zerg-Kampagne.

Auch wenn die Entwickler noch mit Informationen geizen: **Starcraft 2: Heart of the Swarm**, der zweite Teil der **Starcraft 2**-Trilogie, wird mit Hochdruck bei Blizzard Entertainment entwickelt. Kein Wunder: Der Vorgänger **Wings of Liberty** ist eines der erfolgreichsten Echtzeitstrategiespiele aller Zeiten! In **Heart of the Swarm** wird die Geschichte fortgesetzt, diesmal aus Sicht der Zerg. Blizzard deutete bereits an, dass man zwischen den Missionen mit neuen Spielsystemen hantieren wird, ähnlich einem Rollenspiel – wir vermuten, dass man in der Kampagne rund um Klingenkönigin Kerrigan den Genpool der Zerg umfassend modifizieren kann, um sich so eine Armee nach Wunsch zu basteln. Außerdem bekommen alle Völker neue Einheiten für den Mehrspielermodus spendiert. ❑

„Was soll da schiefgehen?“

Felix Schütz

Es hat gute Gründe, dass **Wings of Liberty** wie eine Bombe eingeschlagen hat – das Spiel ist super, daran liegt's! Ob **Heart of the Swarm** ähnlich gut wird? Ich glaube schon, warum auch nicht? Ob das Spiel aber noch 2011 erscheint, wie einige Gerüchte andeuten? Ich glaub's nicht. Rechnen Sie lieber nicht vor 2012 damit.

GENRE: Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER: Blizzard Entertainment
ANBIETER: Blizzard Entertainment
TERMIN: Unbekannt, vermutlich Anfang 2012

EINDRUCK DER REDAKTION:
ERWARTUNG UNSERER LESER:

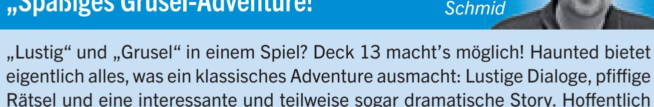
10 von 10

Platz 4 Haunted

Größte Hoffnung: Deck 13 knüpft an die Qualität der bisherigen Adventures an. | **Schlimmste Befürchtung:** Das Spiel findet keinen Publisher und wird eingestellt.

Es scheint beinahe so, als würde – passend zum Titel – eine Art Fluch auf Deck 13s Adventure **Haunted** liegen. Das neuste Spiel der **Jack Keane**- und **Ankh**-Macher sollte ursprünglich von HMH veröffentlicht werden, doch der Anbieter ging bereits Ende 2009 pleite. Und auch der österreichische Publisher Jowood, der die Veröffentlichung übernehmen wollte, musste kürzlich Insolvenz anmelden. Aktuell weiß also niemand so genau, wann wir das lustige Grusel-Adventure endlich spielen dürfen. Die Story jedenfalls macht Lust auf eine baldige Veröffentlichung, denn Sie schlüpfen bei **Haunted** in die Haut einer jungen Dame namens Mary, die die besondere Fähigkeit besitzt, mit Geistern sprechen und interagieren zu können. ❑


GESPENSTISCH | Um manche Rätsel zu lösen, müssen Sie mit Geistern interagieren.


„Spaßiges Grusel-Adventure!" *Patrick Schmid*

„Lustig" und „Grusel" in einem Spiel? Deck 13 macht's möglich! Haunted bietet eigentlich alles, was ein klassisches Adventure ausmacht: Lustige Dialoge, pfiffige Rätsel und eine interessante und teilweise sogar dramatische Story. Hoffentlich sind die Publisher-Probleme bald gelöst und wir dürfen endlich losrätseln!

GENRE: Adventure
ENTWICKLER: Deck 13
ANBIETER: Jowood
TERMIN: 2011

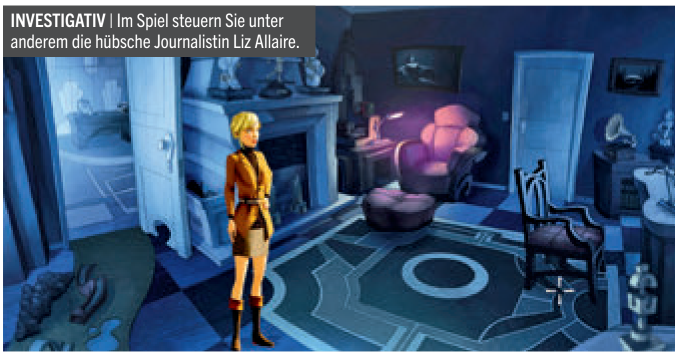
EINDRUCK DER REDAKTION:
ERWARTUNG UNSERER LESER:
5 von 10


SCHWER | So komplex wie diese Tafelaufschrift werden die Rätsel hoffentlich nicht.

Platz 3 The Next Big Thing

Größte Hoffnung: Monster im Filmgeschäft? Das wird lustig! | **Schlimmste Befürchtung:** Das Spiel wird genauso kurz und leicht wie **Runaway – A Twist of Fate.**


WITZIG | Monster wie der Herr links im Bild leben im fiktiven Los Angeles Seite an Seite mit Menschen.


INVESTIGATIV | Im Spiel steuern Sie unter anderem die hübsche Journalistin Liz Allaire.

Die Story von **The Next Big Thing**, dem neuen Adventure der **Runaway**-Macher Pendulo Studios, könnte abgedrehter nicht sein: In einem fiktiven Los Angeles der Fünfzigerjahre leben Menschen und Monster relativ friedlich zusammen. Doch wie es in Hollywood so üblich ist, bröckelt diese Fassade.

Gleich zu Beginn beobachten Sie den Monster-Schauspieler Big Albert dabei, wie er bei seinem Produzenten einbricht. Und da Sie im Spielverlauf das Journalisten-Duo Liz Allaire und Dan Murray steuern, gehen Sie diesen Vorkommnissen natürlich direkt auf den Grund. Doof nur, dass Ihre beiden Protagonisten sich überhaupt nicht ausstehen können, obwohl sie zusammenarbeiten müssen. Das sorgt im Spielverlauf für zahlreiche bissige Dialoge. ❑

„Kann ein großes Ding werden!" *Patrick Schmid*

Was ich bisher vom Spiel in einer Vorschauversion gesehen habe, waren hübsche Schauplätze und einige witzige Dialoge. Die Rätsel waren aber eher zu leicht und auch die Interaktion der Protagonisten kam mir zu kurz. Ob Pendulo an die Qualität der ersten **Runaway**-Teile anknüpfen kann, wird erst die finale Fassung zeigen.

GENRE: Adventure
ENTWICKLER: Pendulo Studios
ANBIETER: Crimson Cow
TERMIN: 31. Januar 2011

EINDRUCK DER REDAKTION:
ERWARTUNG UNSERER LESER:
6 von 10

Platz 2 Harveys neue Augen

Größte Hoffnung: Humor und Charaktere werden so abgefahren wie bei **Edna bricht aus.** | **Schlimmste Befürchtung:** Zu viele alte Schauplätze werden erneut verwendet.



SCHADE | Bisher gibt es nur dieses Artwork zum Spiel. Bald sollen aber erste Bilder folgen.

Die deutsche Adventure-Schmiede Daedalic Entertainment steht für gleichermaßen lustige wie gute Rätselspiele, man denke nur an **Edna bricht aus**, **The Whispered World** oder **A New Beginning**. Und insbesondere das Erstlingswerk der Hamburger Spieleentwickler, **Edna bricht aus**, gefiel vielen Adventure-Fans so gut, dass diese unbedingt eine Fortsetzung wollten. Zumindest teilweise wurden diese Bitten nun erhört, denn in **Harveys neue Augen** gibt es ein Wiedersehen mit vielen alten Bekannten, und auch in Dr. Marcels Irrenhaus wird es erneut einige Rätsel zu lösen geben. Trotzdem bezeichnet Daedalic Geschäftsführer Carsten Fichtelmann den Titel nicht als Fortsetzung, sondern als „Spin-off". Übrigens: Wir konnten den Entwicklern bereits die interessante Aussage entlocken, dass der Spieler weder Edna noch Harvey steuert. Wir sind jetzt schon gespannt, wer letztendlich der neue Protagonist wird. Daedalic will bald weitere Infos zum Spiel veröffentlichen. ❑



„Ein verrücktes Wiedersehen!"

Patrick Schmid

Edna bricht aus besann sich seinerzeit auf die wichtigsten Zutaten, die ein geniales Adventure benötigt: Tolle Rätsel, eine im wahrsten Sinne des Wortes verrückte Story und unheimlich komische Dialoge. Und wir sind guter Dinge, dass auch das Spin-off, **Harveys neue Augen**, an die Qualität des ersten Teils anknüpfen kann.

GENRE: Adventure
ENTWICKLER: Daedalic
ANBIETER: Rondomedia
TERMIN: 2011

EINDRUCK DER REDAKTION:
ERWARTUNG UNSERER LESER:



7 von 10

Platz 1 Deponia

Größte Hoffnung: Rätsel und Story erreichen das Niveau von **The Whispered World.** | **Schlimmste Befürchtung:** Eine Mülldeponie als Setting klingt eher uninteressant.

Schon wieder Daedalic? Ja, Sie lesen richtig! Die Hamburger haben neben **Harveys neue Augen** nämlich noch ein zweites Eisen im Adventure-Feuer.

Die Story von Deponia dreht sich um den griesgrämigen Rufus, der in einer kleinen Siedlung auf der weltumspannenden Müllkippe Deponia lebt. Er selbst wünscht sich ein anderes Leben und möchte die Deponie verlassen, um in den „oberen Bezirken", den schwebenden Städten hoch über der Planetenoberfläche zu leben. Und als eines Tages die hübsche Dame Goal herabstürzt und in einem benachbarten Müllberg landet, beschließt Rufus, seine Chance zu suchen und setzt sich zum Ziel, Goal zurück in die Oberwelt zu bringen.

Bis zu diesem Punkt klingt die Geschichte von **Deponia** noch „relativ" normal, aber spätestens als sich herausstellt, dass Rufus ein exaktes Ebenbild von Goals Ehemann aus der Oberwelt ist und der Protagonist beschließt, dessen Rolle einzunehmen, erkennt man bereits die verrückten und skurrilen Ideen, mit denen uns Daedalic schon in anderen Titeln begeistern konnte. Die Entwickler selbst bezeichnen das Spiel als eine „rasante Verwechslungskomödie" mit „einer Spielwelt in der Tradition von Douglas Adams (**Per Anhalter durch die Galaxis**), Terry Pratchett (**Discworld**) und Matt Groening (**Die Simpsons**)".

Die Orientierung an solchen Ikonen der (literarischen) Unterhaltung zeugt zwar nicht gerade von Bescheidenheit – wenn Daedalic an alte Tugenden anknüpft, kann **Deponia** die Spieler aber mit Sicherheit ähnlich begeistern. ❑



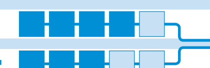
„Skurrile Geschichte mit viel Charme!"

Patrick Schmid

Als ich zum ersten Mal die Handlung durchgelesen habe, war ich noch ein wenig skeptisch. Mülldeponie? Doppelgänger-Verwechslungs-Liebesgeschichte? Aber hey, das Spiel ist von Daedalic. Die wissen, was sie tun! Ich glaube fest daran, dass **Deponia** ähnlich genial wird wie **The Whispered World** oder **A New Beginning**.

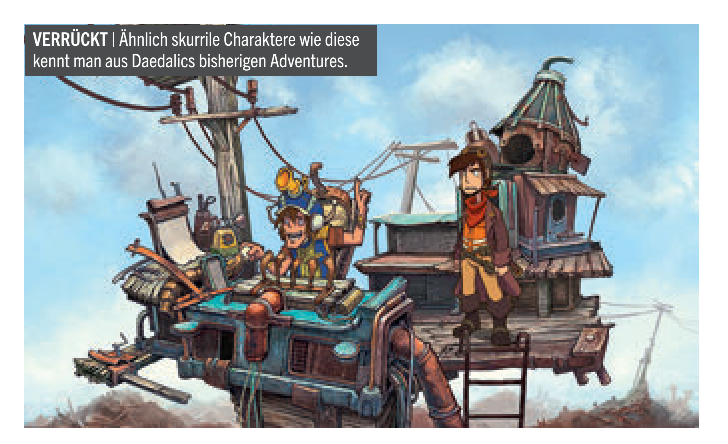
GENRE: Adventure
ENTWICKLER: Daedalic
ANBIETER: Daedalic
TERMIN: 2011

EINDRUCK DER REDAKTION:
ERWARTUNG UNSERER LESER:





7 von 10



VERRÜCKT | Ähnlich skurrile Charaktere wie diese kennt man aus Daedalics bisherigen Adventures.



SCHROTTPLATZ | Der Protagonist Rufus lebt in einer weltumspannenden Mülldeponie.

BUNTES TREIBEN | Die Comic-Grafik des Spiels ist ungewohnt für die Serie, aber durchaus passend.

Platz 4

Age of Empires Online

Größte Hoffnung: Das fordernde Gameplay der Serie plus motivierender Rollenspiel-Part | **Schlimmste Befürchtung:** Weichgespülter Casual-Quatsch?

Von: Christian Schlütter

Kann die Klassikerserie eine ruhmreiche Rückkehr als Onlinespiel feiern?

Großes Heulen und Zähneklappern setzte ein, als Microsoft anno 2008 die legendären Ensemble Studios schloss und damit scheinbar die **Age of Empires**-Serie begrub. Umso erstaunter war dann die Öffentlichkeit, als das aus der Ensemble-Asche auferstandene Studio Robot Entertainment auf der Gamescom 2010 eine Online-Variante des Echtzeit-Strategiespiels ankündigte. **Age of Empires Online** hebt die Reihe auf eine neue Ebene.

Das Spielgeschehen des Online-Ablegers verläuft zweigleisig. Zunächst einmal wäre der Rollenspiel-Part zu nennen. Jeder Spieler bekommt eine Hauptstadt, die ähnlich wie ein ausbaubarer Charakter in Online-Rollenspielen funktioniert. Hier dürfen Sie nach und nach neue Gebäude errichten und Ressourcen abbauen. Ersteres geschieht recht fix mit der Hilfe von Blaupausen, Letzteres hingegen braucht – typisch modernes Online-Spiel – eine ganze Weile und geschieht auch, während Sie nicht eingeloggt sind. Gleichzeitig können Sie in Ihrer Stadt neue Quests annehmen, die die einzelnen Missionen darstellen. Durch das Erfüllen solcher Aufgaben bekommen Sie Erfahrungspunkte, die Sie in neue Fähigkeiten investieren. In den drei großen Technologiebäumen Militär, Wirtschaft und Versorgung verteilen Sie Punkte und spezialisieren sich so auch im Laufe Ihrer Karriere. Außerdem bekommen Sie durch erfolgreich absolvierte


LICHT AUS! | Einige Missionen spielen bei Nacht. Das Spielgeschehen beeinflusst das nicht.


DURCH DIESE HOHLE GASSE … | Engpässe wie diese Furt sind erwartungsgemäß hart umkämpft.



BEKANNT | Viele Gebäude wie Kasernen oder Wachtürme kennt man schon aus den Vorgängern.



KONTRA | In Spieler-gegen-Spieler-Gefechten treten Sie gegen andere menschliche Feldherren an.

BEGINN | Wie in den Vorgängern beginnen Sie jede Mission nur mit einigen wenigen Starteinheiten.

Quests Blaupausen, Gegenstände und Waffen, die zunächst im Inventar abgelegt werden. Von dort aus können Sie sie auf Ihre einzelnen Einheiten verteilen. So richten zum Beispiel Ihre Speerwerfer durch ein Waffen-Upgrade in den Missionen höheren Schaden an. Oder Ihre Arbeiter werkeln fleißiger. Insgesamt soll es zum Spielstart mehr als 1.000 solcher Gegenstände geben, unterteilt in MMOG-typische Kategorien wie „gewöhnlich“, „selten“ und „episch“. Manche Items bekommen Sie nur durch spezielle Missionen, andere können Sie in Ihrer Hauptstadt mithilfe von Ressourcen selbst herstellen.

Den eigentlichen Strategie-Teil stellen dann die Quests dar. Wenn Sie solch eine Mission starten, fühlen Sie sich direkt in die alte **Age of Empires**-Serie versetzt. Sie bekommen eine oder mehrere klare Ziele, ein paar Starteinheiten und – je nach Auftrag – auch eine Basis. Mal sollen Sie in zehn Minuten zehn Bauernhöfe errichten, mal die Basis des Gegners komplett ausräuchern, mal nur ein Weltwunder zerstören. Entwickler Robot Entertainment hält sich hier eng an das Ursprungs-Gameplay. Sie errichten Kasernen, bilden Truppen aus und schicken Ihre Soldaten dem Feind entgegen. Dabei sind, was Land- und Seestreitkräfte angeht, wieder viele altgediente Einheiten wie Galeeren oder Musketiere mit an Bord. Veteranen der Serie werden mit der Steuerung sofort vertraut sein und auch kaum Komplexität vermissen. Gleichzeitig ist **Age of Empires Online** durch eine übersichtliche Bedienoberfläche leicht zugänglich und so auch für Neulinge interessant. Motivierend: Für manche Quests erhalten Sie Trophäen, etwa ein trojanisches Pferd, die Sie dann zum Angeben in Ihrer Stadt aufstellen können.

Großer Faszinationspunkt bei Onlinespielen ist natürlich die Interaktion mit anderen Nutzern. So auch bei **Age of Empires Online**. Sie dürfen andere Spieler in ihrer Hauptstadt besuchen. Das geht natürlich auch umgekehrt. Die Besucher kaufen in Ihrem Laden Gegenstände ein. So bekommen eifrige Crafter auch Gold für zukünftige Investitionen.

Wenn Sie in Ihrer Hauptstadt auf das Arena-Gebäude klicken, gelangen Sie zudem in das Spieler-gegen-Spieler-Menü von **Age of Empires Online**. Hier können Sie gegen andere Herrscher antreten und so in Ranglisten aufsteigen, Erfahrungspunkte sammeln und einzigartige Gegenstände erlangen.

Für den PvP-Teil setzt Microsoft übrigens auf seinen Games-for-Windows-Live-Service. Welche Systemvoraussetzungen das Spiel ansonsten haben wird, steht noch nicht fest. Allerdings sollen sowohl Windows XP als auch Vista und Windows 7 unterstützt werden.

Unklar ist bis jetzt auch noch, wie sich **Age of Empires Online** finanzieren wird. Eine Monatsgebühr scheint ausgeschlossen, auch für einzelne Gegenstände will Microsoft kein Geld verlangen. Stattdessen will der Publisher Item-Packs verkaufen. Nähere Informationen zum Bezahlmodell wird es wohl erst nach der derzeit laufenden, geschlossenen Beta-Phase geben. ❑



HEIMAT | In Ihrer Hauptstadt bauen Sie nach und nach neue Gebäude an und akzeptieren Quests.

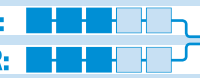
„Ein überraschender Neustart der Serie – und ein vielversprechender!“

Christian Schlütter



Die niedliche Comic-Grafik schreckt mich nicht ab. Robot Entertainment scheint sich genau überlegt zu haben, wie man das Spielprinzip von **Age of Empires** in die moderne Zeit transportieren könnte. Die Idee der aufrüstbaren Armee kommt dem Konzept des von mir sehnlichst erwarteten **End of Nations** nahe. Beide Spiele könnten lange motivieren, wenn die Entwickler die richtige Balance zwischen spannenden Kämpfen und Rollenspiel-Sammelwahn finden. Bis jetzt fehlt mir bei **Age of Empires Online** noch die Abwechslung. Aber Microsoft will zusätzlich zu den bisher bekannten Griechen noch weitere Völker ankündigen und wird wohl auch noch etwas zu den Zeitaltern sagen. Ich bin gespannt!

GENRE: Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER: Robot Entertainment
ANBIETER: Microsoft
TERMIN: 2011

EINDRUCK DER REDAKTION: 
ERWARTUNG UNSERER LESER:

6 von 10

BILDGEWALT | Kräftige Farben, viele Details, hübsche Texturen – **Rift** sieht klasse aus!

Platz 3 Rift

Größte Hoffnung: Endlich eine gute Alternative zu WoW! | **Schlimmste Befürchtung:** Die Spieler haben zu schnell die Nase voll von den ständigen Kämpfen.

Von: Patrick Schmid/ Stefan Weiß

Rift überzeugt mit dynamischen Events und einem flexiblen Klassen-system.

Fantasy-Welten befinden sich im Umbruch – in **World of Warcraft** sorgt **Cataclysm** für totale Zerstörung, Chaos und ein völlig umgekrempeltes Azeroth, während im schönen Telara durch mysteriöse Risse dämonische Horden aus fremden Ebenen ins Land strömen. „Risse, Telara – wie bitte, worum geht's?", mögen Sie jetzt fragen. Keine Sorge, wir klären Sie auf, was es damit auf sich hat und warum es sich unserer Meinung nach lohnt, **Rift**, das neue Online-Rollenspiel aus dem Hause Trion, im Auge zu behalten.

Erfrischend abwechslungsreich gestaltet sich die Story von **Rift**: Die Spielwelt Telara ist ein Knotenpunkt für sechs mystische Parallelwelten, die den Elementen Wasser, Feuer, Luft, Erde, Leben und Tod zugeordnet sind, und jede dieser Ebenen wird von einem riesigen Drachen beherrscht. Die Feuerspeier versuchten einst, Telara zu erobern, wurden jedoch von den Menschen in die Elementarebenen verbannt. Doch nach Jahrzehnten beginnt der magische Schutzwall, der Telara von diesen Ebenen trennt, zu bröckeln und es entstehen erste Risse (englisch: rifts), durch die Monster aus den Dimensionsebenen nach Telara vorzudringen versuchen.

Die Risse stellen ein originelles Element von **Rift** dar, denn sie entstehen dynamisch und zufällig generiert. Als Spieler erkennen Sie die effektvoll dargestellten Rifts schon aus großer Entfernung, au-


KLASSISCH | Die Elemente der Benutzeroberfläche wirken aufgeräumt und lassen sich individuell platzieren.

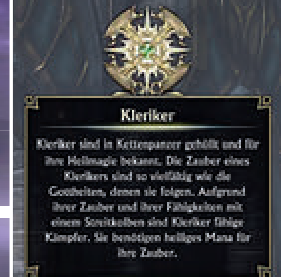


RIESIG | Am Ende des Tutorials stellen Sie sich schon dem ersten Bossgegner.

BALSAM FÜR DIE SEELE: SO FUNKTIONIERT DAS KLASSENSYSTEM IN RIFT

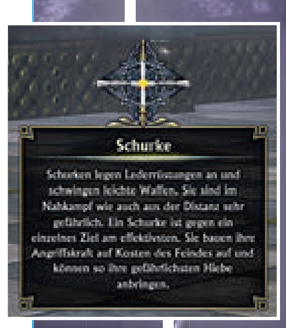
Experimentierfreudige Spieler sind bei Rift genau richtig. Für jede der vier Hauptklassen (Berufungen) in Rift stehen acht Spezialisierungen (Seelen) zur Auswahl. Bis zu drei solcher Seelen lassen sich miteinander kombinieren, um daraus einen einzigartigen Charakter zu entwickeln.

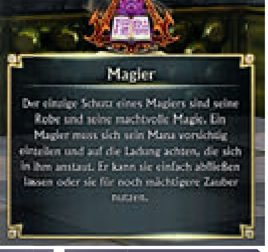




BALANCE-AKT | Es macht unglaublich viel Spaß, sich mit den Talentkombinationen seines Charakters zu beschäftigen. Das System in **Rift** ermöglicht es Ihnen sogar, ganze Seelenbäume auszutauschen, wenn Ihnen der Sinn danach steht. Inwieweit **Rift** dabei ein ausgeglichenes Balancing, vor allem im PvP-Modus, gewährleisten kann, muss die Praxis in der fertigen Version zeigen.

DREIFALTIGKEIT? | Wir spielten bei den bisherigen Beta-Events eine Magierin, die wir mit den Seelen Sturmrufer, Elementalist und Pyromant ausstatteten. Damit vereint die Zauberin die Schadensarten Blitz, Luft und Feuer in sich, was sie zur tödlichen Kampfmaschine macht. Die jeweiligen Seelenbäume zeigen im oberen Teil jeweils die Fertigkeiten, für die Sie Punkte ausgeben. Je nachdem, wie viele Sie davon pro Ast investieren, schalten Sie damit Bonusfertigkeiten frei. Da die Fertigkeiten untereinander in Beziehung stehen, ergeben sich daraus coole Kombinationen. So wirkt sich etwa ein Schadensbonus, den wir als Elementalist besitzen, auch auf Sprüche des Sturmrufers aus.







VIER SÄULEN | Zu Beginn des Spiels legen Sie Ihre grundsätzliche Charakterausrichtung und damit auch die ersten Fertigkeiten im Spiel fest. Zur Auswahl stehen die klassischen Rollenspieltypen Krieger, Kleriker, Schurke und Magier.

ßerdem ist deren exakter Ort auf Ihrer Übersichtskarte verzeichnet. Nach Möglichkeit sollten die Spieler nun zu solchen Plätzen eilen, um gemeinsam die Bedrohung zu beseitigen. Ob Sie es mit lodernden Feuerelementaren, fauligen Untoten oder massigen Erdwesen zu tun bekommen, erfahren Sie erst, wenn der Riss endgültig geöffnet ist. Sobald Sie sich dann in dessen unmittelbare Nähe begeben, öffnet sich ein kleines Fenster mit den zu erfüllenden Aufgaben für die beteiligten Spieler. Die Feinde strömen in mehreren Wellen durch die Risse, gelegentlich treffen Sie dabei auch auf Bossgegner, die sich nur mit einer bestimmten Taktik besiegen lassen. Dafür winken lukrative Belohnungen. Außer den Riss-Ereignissen sorgen sogenannte Invasionen für zusätzliche Spannung. Dabei versuchen die gegnerischen Horden, Ortschaften auf der Karte einzunehmen, was die Spieler ebenfalls verhindern müssen. Bei den bisherigen Beta-Events, an denen wir teilnahmen, kam dabei ein regelrechtes Strategie-Spiel-Feeling auf. Das System motiviert ungemein, sich in einer Gruppe zu organisieren und loszuschlagen.

Flexibel und außergewöhnlich zeigt sich das Klassensystem von **Rift**. Zu Spielbeginn wählen Sie die gewünschte Fraktion (die edlen Wächter oder die technikverliebten Skeptiker) und suchen sich eine der vier Hauptklassen aus. Für jede davon existieren noch jeweils acht Unterklassen (Seelen) mit eigenem Talentbaum. Bis zu drei dieser Seelen lassen sich gleichzeitig aktivieren und vereinen so die Fähigkeiten von drei Unterklassen in einem einzigen Helden. Doch damit nicht genug, denn insgesamt dürfen Sie bis zu vier verschiedene Seelen-Kombinationen speichern und jederzeit – solange Sie sich nicht im Kampf befinden – zwischen diesen wechseln. Das erlaubt es Ihnen beispielsweise, Ihren mächtigen Krieger speziell für Raids in einen unterstützenden Paladin zu verwandeln. Diese Wechselmöglichkeit macht die Charakterentwicklung dynamisch und vielschichtig, jedoch stehen die Entwickler auch vor der enorm anspruchsvollen Aufgabe, die verschiedenen Kombinationsmöglichkeiten bestmöglich auszubalancieren. Im Kasten oben auf der Seite finden Sie ein Beispiel für eine solche Klassenkombo.

Technisch und atmosphärisch ist die Spielwelt bereits absolut gelungen: Das liebevolle Design der 13 Zonen ist überzeugend, so stapfen beispielsweise in den schneebedeckten Gipfeln des Nordens pelzige Yetis durch den Schnee, während Ihrem Helden in der Shimmersand-Wüste erbarmungslos die Sonne auf den Pelz brennt. Und auch die grafischen Effekte beim Entstehen der Rifts oder beim Wirken von Zaubern sind äußerst hübsch anzusehen und haben uns sehr gut gefallen.

Trions MMORPG bietet etliche sehr durchdachte Ansätze, eine tolle dynamische Spielwelt und ein wahnsinnig umfangreiches Klassensystem. Wenn auch der Endgame-Content (Raids), der bisher noch nicht spielbar war, passt, dann hat **Rift** definitiv das Potenzial, sich im Genre zu etablieren. Wir meinen: Unbedingt vormerken! ❑

„Ein sehr durchdachtes MMORPG mit tollem Klassensystem“

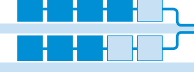
Patrick Schmid



Die Möglichkeit, meinen Charakter in mehrere Richtungen gleichzeitig zu entwickeln und nach Belieben zwischen diesen wechseln zu können, gefällt mir außerordentlich gut. Dadurch muss ich mich nicht von vornherein auf eine bestimmte Funktion meines Helden wie Heiler oder Defensiv-Krieger festlegen, sondern kann die Fähigkeiten je nach Bedarf wechseln. Fraglich ist, ob die dynamischen Events auf Dauer gefallen und ob es genügend Endgame-Content (Raids, PvP) geben wird, um Spieler, die das Level-Maximum bereits erreicht haben, langfristig bei der Stange zu halten. Und auch das Balancing der zahlreichen verschiedenen Fähigkeitskombinationen wird ein echter Drahtseilakt.

GENRE: Online-Rollenspiel
ENTWICKLER: Trion Worlds
ANBIETER: Trion Worlds
TERMIN: 1. März 2011

EINDRUCK DER REDAKTION:
ERWARTUNG UNSERER LESER:



7 von 10

Von: Felix Schütz

Biowares Online-Debüt wird zweifellos riesig. Aber wird es auch gut?

ACTIONREICH | Das Kampfsystem verzichtet auf automatische Attacken, man führt alle Angriffe manuell aus.

Platz 2 Star Wars: The Old Republic

Größte Hoffnung: Das Spiel ist vollgepackt mit motivierenden Endgame-Inhalten. | **Schlimmste Befürchtung:** Bioware übernimmt sich mit den vielen Features.

Eine Frage, die man derzeit in vielen Internetforen liest: Hat sich Bioware mit seinem ersten Online-Rollenspiel zu viel vorgenommen? Ist **The Old Republic** vielleicht ein zu großes Projekt, eines, auf dem zu viele Erwartungen lasten? Tatsache ist: Nachdem Bioware im letzten Dezember einige Journalisten eingeladen hatte, um **The Old Republic** etwa sechs Stunden lang auszuprobieren, war die Resonanz nicht nur positiv, sondern teils auch ziemlich verhalten. Alex Geltenpoth, Redakteur unseres Schwestermagazins Buffed resümierte: „Fast alle Quests der Jedi-Startzone empfand ich als zu einfallslos. Da muss Bioware noch gehörig nachlegen." Diese Einschätzung deckt sich mit der Meinung vieler seiner Kollegen: Zumindest in den ersten Stunden absolvierten die Tester viele Aufgaben, die man als Genre-Standard bezeichnen muss: Botengänge, Items sammeln, zig Gegner eines bestimmten Typs erledigen. Hier müssen die Entwickler beweisen, dass ihr bislang größtes Spiel noch mehr zu bieten hat!

Weitaus positiver bewerten die Redakteure das Spielgefühl der Klassen. Jedi bekämpfen etwa mehrere Gegner gleichzeitig, inklusive toller Effekte und schwungvoller Animationen, da kommt viel Atmosphäre auf. Fraglich ist aber, ob das Balancing gelingt: Vier Klassen pro heller und vier pro dunkler Seite, das bedeutet massig Arbeit für die Spieldesigner! Hinzu kommt, dass sich jede Klasse ab einem bestimmten Level noch mal in eine von zwei Richtungen spezialisiert – dann wird einer von zwei zusätzlichen Talentbäumen mit neuen Fähigkeiten freigeschaltet. Bioware steht hier vor der enormen Herausforderung, das Spiel nicht nur im PvE, sondern auch für die geplanten Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe (PvP) fair zu gestalten.

Noch mehr Tiefgang versprechen die Begleiter, die man im Spielverlauf anheuert. Das sind von der KI

SO FUNKTIONIEREN DIALOGE IM TEAM

Mehrspielergespräche in The Old Republic: innovativ, aber auch ein Wagnis!

Bioware ist für erstklassige Dialoge voller moralischer Entscheidungen bekannt. All diese Vorzüge möchte das Studio nun auf sein erstes Online-Rollenspiel übertragen. Und so geht's: Während der aufwendig vertonten Dialoge dürfen alle Spieler in der Gruppe abstimmen, welche Antwort oder Reaktion man den Gesprächspartnern geben soll. Sobald ein Spieler eine Gesprächsoption anklickt, wird ihm eine zufällige Zahl zugeteilt. Der Spieler mit der höchsten Zahl entscheidet dann, was als Nächstes gesagt wird – der Rest der Gruppe muss sich danach richten. Die berechtigte Frage lautet hier: Wie balanciert man so etwas aus? Bioware ist zumindest bewusst, dass ein derartiges System zu Frust führen kann, immerhin verdient man für Dialog-Entscheidungen auch Gesinnungspunkte und verurteilt manche Charaktere gar zum Tode. Wie die Entwickler dieses Problem lösen wollen, zeigt sich wohl erst in der geplanten Beta-Phase.

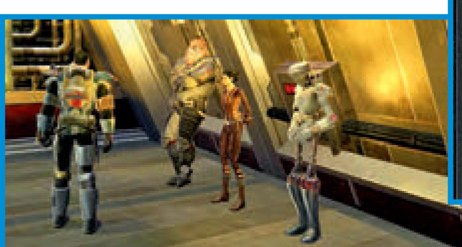


ZUFALL | In der linken Bildecke sind die Portraits aller Gruppenmitglieder angezeigt. An den Zahlen zu erkennen: Die Spieler „würfeln" auf ihre gewünschten Antworten.

DIE CREW IM EINSATZ

NPC-Begleiter, die man im Spielverlauf anheuert, agieren nicht nur als Helfer im Kampf und als Questgeber, sondern stellen auch das Handwerkssystem dar.

Nur jeweils ein Crewmitglied darf den Spieler auf Quests begleiten, der Rest der Bande wartet im Raumschiff des Spielers. Jederzeit darf man diesen NPCs nun per Funk neue Aufgaben zuweisen, die sie dann eine bestimmte Zeit lang beschäftigen – selbst wenn der Spieler offline ist. Begleiter verbessern mit der Zeit ihr Können und besitzen unterschiedliche Stärken.







Mit zuvor gesammelten Ressourcen werden neue Gegenstände zusammengebaut. Dazu darf man bis zu fünf seiner Begleiter im Raumschiff an die Werkbank schicken. Zu den Handwerksfähigkeiten der Crew zählen unter anderem Rüstungsbau (Herstellung von Kleidung und Schilden), Kunstfertigkeit (Konstruktion von Jedi- und Sith-Artefakten) und Biochemie (Entwicklung von Tränken und Implantaten, die für eine bestimmte Zeitspanne nützliche Buffs verleihen).

In der Spielwelt sind verschiedenste Rohstoffe verteilt. Die kann man entweder selbst einsammeln oder man kommandiert dazu seinen Begleiter ab, dafür gibt es auch einen eigenen Hotkey. Während der Kamerad das Material einsackt, kann der Spieler andere Dinge tun. Zu den Sammelfähigkeiten gehören unter anderem Bioanalyse (für genetisches Material aus Tieren und Pflanzen), Plündern (für nützliche Werkstoffe aus alter Technologie) und Hacken (Zugriff auf Computersysteme und Tresorkisten).

SAMMELN



Im Missionsmenü findet man ein ständig wechselndes Angebot an Aufträgen. Schickt man einen Begleiter auf eine Mission, verschwindet er für die angegebene Zeitspanne und bringt bei Erfolg Credits, Items und manchmal auch Dunkle- oder Helle-Seite-Machtpunkte mit. Es gibt verschiedene Auftragssorten, etwa Schatzsuche, Diplomatie, Erforschung oder illegaler Handel.

gesteuerte NPCs, von denen aber stets nur einer den Spieler auf seinen Quests begleiten darf – ähnlich einem „Pet" in vergleichbaren Spielen. Sie kämpfen selbstständig, befolgen einfache, per Klick erteilte Kommandos und können mit sogenannten Kits bestückt werden. Kits ändern das KI-Verhalten der Kumpanen und verleihen ihnen Vorteile. So gibt es etwa Heiler-Kits, die den Begleiter zum Lebensretter umfunktionieren oder Tank-Kits, die ihm Defensivboni spendieren.

Auch das Handwerkssystem ist auf die Begleiter zugeschnitten. Bioware hat hier nämlich ein paar richtig gute Ideen: Der Spieler heuert im Verlauf seines Abenteuers zwar mehrere Teammitglieder an, doch nur jeweils eines davon kann ihn auf Quests begleiten. Der Rest der Crew wartet stattdessen im Raumschiff des Spielers. Damit die Leute aber nicht nur nutzlos herumstehen, darf man ihnen Aufgaben erteilen. So schickt man bis zu fünf NPC-Kumpels an die Werkbank, damit sie aus zuvor gesammelten Rohstoffen neue Gegenstände bauen – das geschieht automatisch, selbst wenn man offline ist. Auch darf man die Crewmitglieder auf kleine Missionen schicken, sie sind dann einfach über eine gewisse Zeitspanne nicht verfügbar, bringen aber Erfahrungspunkte und Items als Belohnung zurück. Zudem können Begleiter, die man für Quests mitnimmt, auch zum Rohstoffsammeln abkommandiert werden. Noch besser: Ähnlich wie in **Torchlight** darf man ihnen auch den Befehl „Schrott verkaufen" erteilen, dann verschwinden sie für einige Minuten, um nutzlose Items im Inventar gegen Credits einzutauschen. So kann sich der Spieler aufs Wesentliche konzentrieren und muss nicht ständig zu einem Händler zurückreisen. ❏

FLITZER | Längere Strecken kürzt man mit solchen Speederbikes ab. Leider darf man die Fahrzeuge nicht selbst lenken, die Route ist fest vorgegeben.

„Für mich immer noch der Online-Hoffnungsträger des Jahres"

Felix Schütz



Keine Frage, die Erwartungshaltung der Fans und Kritiker ist gewaltig. Doch nur weil die ersten Quests noch keine Begeisterungsstürme bei einigen Testern ausgelöst haben, würde ich nicht gleich Alarm schlagen, so wie es gerade in einigen Internet-Foren Mode zu sein scheint – ein Online-Rollenspiel braucht Zeit, sehr viel Zeit! Zum Entwickeln, zum Spielen und zum Bewerten. So weit sind wir noch lange nicht. Ja, ich glaube nach wie vor, dass **The Old Republic** einer der spannendsten Online-Titel des Jahres wird, egal ob da nun einige Standard-Quests drin sind oder nicht. Was mich derzeit aber mehr interessiert: Welches Bezahlmodell wird Bioware verwenden? Und wann läuft endlich die offene Beta-Phase an?

GENRE: Online-Rollenspiel
ENTWICKLER: Bioware
ANBIETER: Electronic Arts
TERMIN: 2011 (vermutlich zweites Quartal)

EINDRUCK DER REDAKTION:
ERWARTUNG UNSERER LESER:



TIERISCH GUT | Im ersten **Guild Wars** stellten die kriegerischen Charr noch die Bösen dar, jetzt sind sie ein spielbares Volk in **Guild Wars 2**.

Platz 1 Guild Wars 2

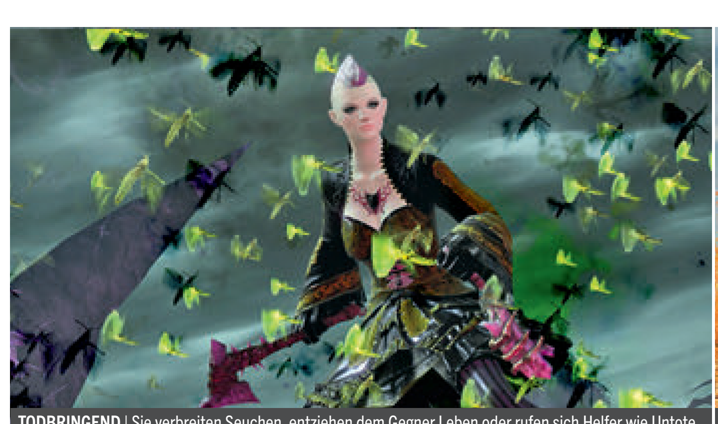
Größte Hoffnung: Arenanet liefert das beste MMORPG ohne Gebühren ab! | **Schlimmste Befürchtung:** Zu viele neue Features, das Rollenspiel bleibt auf der Strecke.

Von: Stefan Weiß

Online-Rollenspiel ohne Abomodell und ohne Shop-Gedöns – Guild Wars 2 verspricht Passion pur!

Vorschusslorbeeren sind was Feines, oder? Das denkt sich bestimmt auch das Entwicklerteam Arenanet – wählten doch die User auf der englischsprachigen Online-Rollenspiel-Webseite www.mmorpg.com (über 1,2 Mio. Mitglieder) zum letzten Jahresende **Guild Wars 2** mit großem Abstand zum am meisten erwarteten MMORPG. Und wer sich mit Redaktionskollegen unterhält, die auf der letzen Gamescom das Fantasy-Spektakel ohne monatliche Gebühren selbst schon anspielen konnten, bekommt auch nur Positives zu hören. Die Zutaten klingen aber auch zu verlockend: eine riesige Spielwelt, dynamische Events, Spielerentscheidungen und eine auf jeden Charakter zugeschnittene, persönliche Story. Dazu ein komplett überarbeitetes Kampfsystem, coole Kombomöglichkeiten von Zaubersprüchen und Fertigkeiten, ein flottes PvP-Erlebnis … man könnte meinen, mit **Guild Wars 2** würden sich alle Wünsche von ambitionierten Online-Rollenspielern auf einmal erfüllen.

„Passionierte Spieler entwickeln passionierte Spiele", lässt Chris Lye, Marketing-Direktor von Arenanet dazu im jüngst veröffentlichten Rückblickvideo des Entwicklerstudios verlauten. Dieses heraufbeschworene Credo kommt glaubhaft rüber und dürfte auch ein wesentlicher Bestandteil des bisherigen Erfolgs der **Guild Wars**-Spiele sein. Mit wie viel Eifer Arenanet selbst an



TODBRINGEND | Sie verbreiten Seuchen, entziehen dem Gegner Leben oder rufen sich Helfer wie Untote oder Insektenschwärme herbei– die Nekromanten in **Guild Wars 2** sind düstere Gesellen.

WALDLÄUFER | Aus dem ersten Teil bekannte Klassen wie die Ranger gibt es natürlich auch in **Guild Wars 2**. Die Figuren sind allerdings deutlich detaillierter als im Vorgänger.

SOZIAL IST „IN“: ZEIGEN SIE IHRE ERRUNGENSCHAFTEN AUF FACEBOOK UND CO.

Schon seit der Guild-Wars-Erweiterung Eye of the North ist es den Spielern möglich, auf vielerlei Art und Weise Punkte zu sammeln, um sich in der sogenannten Halle der Monumente zusätzlichen Content für Guild Wars 2 zu sichern.

ZÄHLER | Der Belohnungsrechner zeigt Ihnen den aktuellen Punktestand.

KOMMUNIKATIV | Ihre Erfolge in **Guild Wars** lassen sich auch bequem ausdrucken oder in Sozialnetzwerken wie Twitter und Facebook posten.

INFORMATIV | Auf der Belohnungsleiste erkennen Sie, welche Boni Sie schon freigespielt haben.

VERNETZUNG | Bestimmte Erfolge, die Sie in **Guild Wars** erreicht haben, lassen sich im Spiel in der Halle der Monumente abspeichern. Arenanet hat dafür mit dem Belohnungsrechner ein passendes Webseitentool parat, mit dem Sie die Belohnungen, die Sie in **Guild Wars 2** erhalten, einsehen. Cool, dass sich regelrecht planen lässt, welche Achievements Sie noch benötigen, um bestimmte, noch nicht freigeschaltete Items, Titel und vieles mehr zu erhalten. Geben Sie dazu einfach einen Ihrer aktiven Charakternamen im Tool ein.

MÄCHTIG | Wie wäre es mit einer exklusiven Rüstung für Ihren Helden? Oder darf es lieber ein tolles Pet wie die Schwarze Witwe sein? Oder die mächtigen Flammenhandschuhe? Die Bonus-Items, die Sie in **Guild Wars 2** durch Ihre Taten in **Guild Wars** erhalten, sind echte Hingucker.

nebensächlich wirkende Gimmicks herangeht, zeigen wir beispielhaft an den fest eingeplanten Apps für iPod, iPhone, iPad und Android-Smartphones, die für eine erweiterte Spielerfahrung („Extended Experience“) sorgen sollen.

Eingefleischte Online-Spieler verbringen längst nicht mehr nur vor dem PC Zeit mit ihrer Lieblings-Spiele-Welt. Charakterinfos tauschen, Raids per Kalender planen, Items vergleichen, Quests nachlesen – für **World of Warcraft**, **Aion** oder auch **Champions Online** gibt es dafür passende Mobile-Applikationen (Apps) für den modernen Spieler. Klar, dass die Entwickler von **Guild Wars 2** hier nicht zurückstehen wollen. Unter dem Begriff „Extended Experience“ werkelt ein eigenes Team an Applikationen, mit denen Nutzer von iPhone, iPad oder Android-Geräten jederzeit verschiedenste Funktionen von **Guild Wars 2** nutzen können. So können Sie beispielsweise Ihre Freundesliste verwalten, Ihre In-Game-Freunde kontaktieren, chatten und das Auktionshaus nutzen. Als cooles Gimmick haben die Entwickler auch Zugriff auf die Weltkarte vorgesehen. Die Spielwelt von **Guild Wars 2** lässt sich quasi in der Hosentasche stets mittragen und interaktiv nutzen. So erkennen Sie, wo sich Ihre Freunde gerade in der Spielwelt aufhalten, Reiserouten werden angezeigt, ebenso Standorte von Gegnern mit dazugehörigen Infos. Wer bei seinen Entdeckungen auf der Karte interessante Stellen entdeckt, die er Gildenmitgliedern zeigen möchte, braucht nur einen Fingerdruck auf dem Touchscreen seines iPads zu tätigen und schon erhalten die Freunde einen Hinweis im Spiel. Sämtliche Funktionen der Apps sollen aber auch online in einem ganz normalen Browser für jeden Spieler verfügbar sein, damit kein Nachteil für Spieler ohne Smartphones oder iPads entsteht. Der technische Direktor von Arenanet, Rick Ellis meinte dazu: „Die **Guild Wars 2** Extended Experience ist dafür gedacht, das Spielerlebnis zu verbessern, aber es wird nicht zwingend notwendig sein, diese Features zu nutzen, um das Spiel zu spielen.“ ❑



FÜR UNTERWEGS | Per Apps mit Freunden chatten oder die Ereignisse im Spiel auf der Weltkarte in Echtzeit verfolgen – **Guild Wars 2** gibt sich topmodern.

„GW 2 weckt den Hunger auf spannende Abenteuer – das kann nur gut werden!“

Stefan Weiß

Ich als Geschichtenliebhaber bin besonders darüber erfreut, dass sich Arenanet für das persönliche Story-Erlebnis so viel vorgenommen hat. Bestes Beispiel ist das spezielle Heimatgebiet, in dem man die Konsequenzen seiner Entscheidungen im Spiel hautnah erlebt – das klingt ein bisschen wie eine aufgebohrte Variante von **Dragon Age: Origins**. Auch die coolen Zusatzfeatures, die über Mobilgeräte oder auch beim Online-Browsen außerhalb des Spiels möglich sein sollen, hören sich spaßig an. Solange Arenanet sich nicht mit solchen Details verzettelt, begrüße ich diese Entwicklung. Ich bin zuversichtlich, dass das Team aus Seattle das locker hinbekommt, bei all der Passion, die es in sein Projekt investiert! Gut so!

GENRE: Online-Rollenspiel
ENTWICKLER: Arenanet
ANBIETER: NCsoft
TERMIN: Nicht bekannt

EINDRUCK DER REDAKTION:
ERWARTUNG UNSERER LESER:



WEITERE SPIELE

Bioshock Infinite

Hoch hinaus statt in tiefste Tiefen will **Bioshock**-Schöpfer Ken Levine mit **Infinite**. Als Söldner wider Willen sollen Sie darin aus einer von Rassismus und Klassenkämpfen zerrissenen Wolkenstadt die magisch begabte Elizabeth retten. Wie schon in den beiden Vorgängern steht dabei die Erzählung im Vordergrund. Der Shooter-Kern selbst gibt sich relativ bieder. Die Level sind ziemlich linear aber vollgepackt mit schönen Details. Hauptcharakter Booker kann Plasmide und Waffen gleichzeitig benutzen und schwingt sich per Haken an Schienensystemen entlang, die die einzelnen Gebäude der Luftstadt miteinander verbinden. **Bioshock Infinite** kommt erst 2012. ❑

GENRE: Ego-Shooter **ENTWICKLER:** Irrational Games **ANBIETER:** Take 2 **TERMIN:** 2012

Thief 4



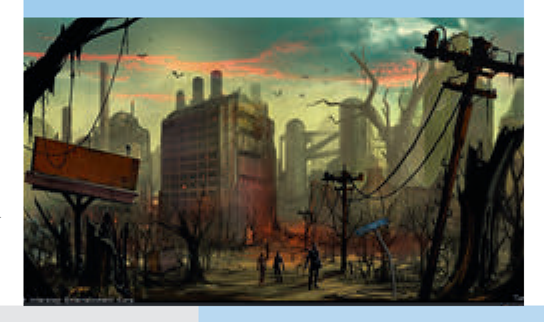
Der lang erwartete vierte Teil der atmosphärischen Schleichspiel-Serie befindet sich derzeit bei Eidos Montreal in der Entwicklung. So viel ist sicher. Erste Details zum Titel, besonders zum innovativen Einsatz von Musik und Geräuschkulisse in **Thief 4**, soll es auf der Game Developers Conference 2011 geben, die Ende Februar in San Fransisco stattfindet. ❑

GENRE: Action-Adventure **ENTWICKLER:** Eidos Montreal
ANBIETER: Square Enix **TERMIN:** Nicht bekannt

Fallout Online

Ein endlos erscheinender Rechtsstreit belastet die Entwicklung von **Fallout Online**. Dabei lassen erste Artworks und Newsletter-Einträge doch schon auf ein MMORPG mit tiefgreifender Story, skurrilen Charakteren und dem postapokalyptischen **Fallout**-Flair hoffen. ❑

GENRE: Online-Rollenspiel **ENTWICKLER:** Interplay
ANBIETER: Interplay **TERMIN:** Nicht bekannt



Risen 2

Es kommt. Dass ein zweiter Teil irgendwann erscheint, das konnte sich jeder denken, der **Risen** seinerzeit bis zum Ende spielte. Seit der Gamescom 2010 wissen wir aber sicher, dass ein neuer Teil der Reihe erscheint. Doch wann er kommt, um was es dabei geht und so weiter – darüber schweigen Entwickler Piranha Bytes und Publisher Koch Media bislang beharrlich. Die **Gothic**-Schöpfer stellten in den vergangenen Monaten zwar immer wieder neue Mitarbeiter ein, bezüglich Informationen über ihr neues Rollenspiel halten sie sich aber bedeckt. In den nächsten Wochen oder Monaten rechnen wir aber fest damit, dass wir Ihnen die ersten Informationen zu dem Rollenspiel liefern können. ❑

GENRE: Rollenspiel **ENTWICKLER:** Piranha Bytes
ANBIETER: Deep Silver **TERMIN:** 2012



Max Payne 3

Als Rockstars Dachfirma Take 2 seinen Aktionären die Release-Liste für das kommende Jahr zeigte, da machte sich Zufriedenheit breit: **Bioshock Infinite**, **Duke Nukem Forever** oder auch **X-Com** lassen auf ein tolles 2011 hoffen. Ein Titel fehlte allerdings: **Max Payne 3**. Demnach erscheint das dritte Schmerz-Paket frühestens im April 2012, wenn Take 2s nächstes Geschäftsjahr startet. Rockstar-Chef Houser meinte dazu: „Wir nehmen keine Verschiebung auf die leichte Schulter, aber unser Erfolg mit **Red Dead Redemption** macht deutlich, wie wichtig es ist, einem Titel die Zeit zu geben, sein volles Potenzial zu entfalten.“ ❑

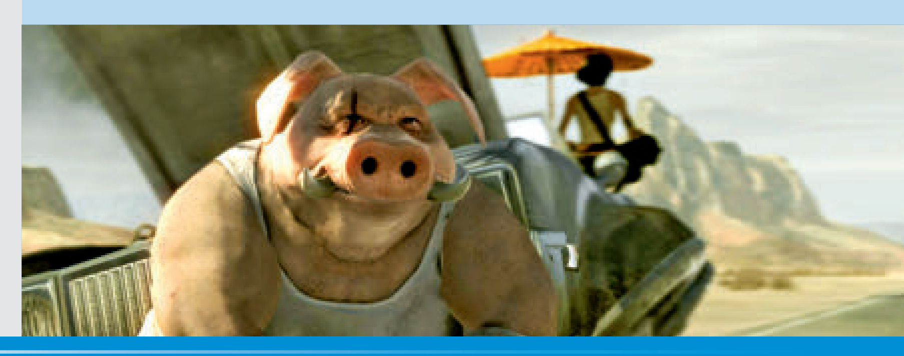
GENRE: Action **ENTWICKLER:** Rockstar Vancouver
ANBIETER: Rockstar Games **TERMIN:** Nicht bekannt



Beyond Good & Evil 2

Die gute Nachricht? **Beyond Good & Evil 2** ist noch immer in Entwicklung. Obendrein plant Studiochef Michel Ancel eine interaktive Geschichte mit Verzweigungen und unterschiedlichen Enden. Der Haken an der Sache: Monsieur Ancel möchte ein perfektes Spiel abliefern und glaubt, dies eher mit einem kleinen Team zu erreichen. Dementsprechend dauern die Arbeiten daran noch seeehr lange. Bleibt nur die Hoffnung, dass das für Februar angekündigte HD-Remake (Xbox 360, PS3) von Teil 1 seinen Weg auf den PC findet. ❑

GENRE: Action-Adventure **ENTWICKLER:** Ubisoft Montpellier **ANBIETER:** Ubisoft **TERMIN:** Nicht bekannt



The Secret World

Noch weiß niemand so recht, was von diesem MMORPG zu halten ist. Das Setting gefällt: In modernen Metropolen bekriegen sich drei Geheimbünde, nahezu jeder urbane Mythos wird von **The Secret World** aufgegriffen. Die Präsentation auf der letztjährigen Gamescom enttäuschte uns aber mit biederer Optik und wenig Innovationen. Dass zuletzt EA als Geldgeber einstieg, könnte der Entwicklung aber wieder den richtigen Dreh geben. ❑

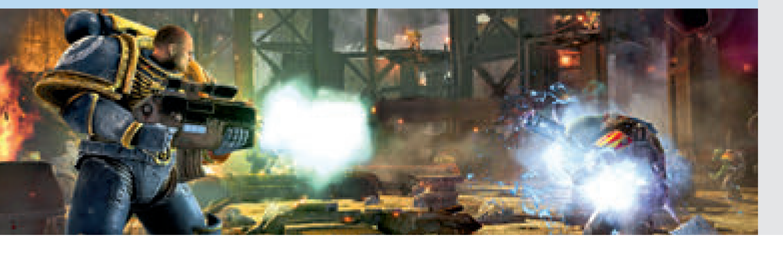
GENRE: Online-Rollenspiel **ENTWICKLER:** Funcom
ANBIETER: Funcom/EA **TERMIN:** 2012



Space Marine

Das **Warhammer 40k**-Universum konnte zuletzt nur Taktiker erfreuen. Doch damit ist im Sommer Schluss: Mit **Space Marine** veröffentlicht THQ einen brutalen, gnadenlosen Third-Person-Shooter in der Tradition von **Gears of War 3**. Im Gegensatz zu Epics Kulttitel gibt es hier aber keine Deckung – ein Space Marine ist schließlich der Teufelskerl vor dem Herrn und braucht niemals Schutz! ❑

GENRE: Action **ENTWICKLER:** Relic Entertainment **ANBIETER:** THQ **TERMIN:** Sommer 2011



Metro 2034

Schon im Juni letzten Jahres bestätigte THQs Core-Games-Chef Danny Bilson, dass **Metro 2033** einen Nachfolger bekommt. Nicht überraschend, denn der Grusel-Shooter zählte zu den Überraschungshits 2010. **Metro 2034** entsteht wieder im Studio 4A Games in Kiew und soll auch eine 3D-Unterstützung spendiert bekommen. In diesem Jahr sollten wir mit einer Veröffentlichung aber nicht mehr rechnen. ❑

GENRE: Ego-Shooter **ENTWICKLER:** 4A Games
ANBIETER: THQ **TERMIN:** 2012

STALKER 2

Sie wollten schon immer mal in einem Spiel vorkommen? Jetzt haben Sie die Chance dazu. Noch bis März nehmen die **STALKER**-Entwickler GSC Vorschläge von Fans entgegen, die eigene Quests auf Englisch oder Russisch einschicken können. Eine Jury wählt die besten davon aus und stimmt ab, welche Missionsideen es ins Spiel schaffen. Doch auch die Entwickler selbst arbeiten fleißig am Nachfolger: Neben dem gewohnten Gebiet rund um Tschernobyl inklusive bekannter Charaktere soll es in Teil 2 auch eine neue Zone geben. Zudem kommen erstmals weibliche Stalker vor. Ob so eine Dame auch spielbar ist, wollten uns die Entwickler aber noch nicht verraten. Dafür plauderten die Jungs über ihre neue Engine. Die entwickeln sie komplett selbst und zwar mit Hauptaugenmerk auf den PC. Dieser bekommt nicht nur eine schickere Grafik als auf Konsole spendiert, sondern sogar Di-



GENRE: Ego-Shooter **ENTWICKLER:** GSC Game World **ANBIETER:** Nicht bekannt **TERMIN:** 2012

NICHT ZU VERGESSEN

Grand Theft Auto 5

Dass **GTA 5** kommt, ist so sicher wie das Amen in der Kirche. Wann allerdings, darüber hüllt sich Rockstar konsequent in Schweigen. Die Chancen für eine Ankündigung dieses Jahr stehen jedoch ziemlich gut.

Doom 4

Über id Softwares neuen Shooter ist bislang nichts bekannt, außer dass ihn die Texaner entwickeln. Neben dem Team das an **Rage** werkelt, sitzt ein eigenes am neuen **Doom** und die Arbeiten gehen laut Coder-Legende John Carmack gut voran.

Splinter Cell 6

Bis auf die Tatsache, dass **Splinter Cell 6** vom Ubisoft Studio in Toronto entwickelt wird, ist noch nichts bekannt. Laut Produzentin Jade Raymond läuft die Gameplay-Produktion bereits und es werkeln derzeit über 80 Mitarbeiter daran.

Prototype 2

In **Prototype 2**, das 2012 erscheinen soll, schlüpfen Sie in die Rolle von Sgt. James Heller. Dieser kehrt von einem Kampfeinsatz zurück und muss feststellen, dass seine gesamte Familie einer mordenden Bestie zum Opfer fiel. Um sich zu rächen, wird er selbst zum Mutanten und zieht in den Kampf – gegen den ehemaligen Hauptcharakter Alex Mercer.

XCOM

Seit der Ankündigung der Neuauflage der **UFO**-Reihe ist es still geworden um die Mischung aus Strategiespiel und Ego-Shooter. Ob die **Bioshock 2**-Entwickler vielleicht ihr Konzept noch mal umwerfen? Wir hoffen auf baldige Neuigkeiten.

Far Cry 3

Glaubt man dem amerikanischen Gameinformer, erscheint **Far Cry 3** im August 2011. Eine Stellungnahme von Ubisoft steht noch aus.

FIFA 12 / PES 2012

Alljährlich kommt es im Herbst zum Glaubenskrieg: **FIFA** oder **PES**? Und das Duell wird immer enger: **FIFA** hat aktuell die Nase vorn, liefert mittlerweile auch auf dem PC gute Arbeit ab. **PES** verfügt hingegen nach dem Neuanfang 2010 über massig Potenzial, dass die Japaner nun ausschöpfen wollen. Fest steht nur: Virtueller Fußball wird 2011 erneut besser denn je!



Battlefield 3

Am 1. März ist es soweit: EA hält auf der Game Developers Conference eine Pressekonferenz ab und zeigt dort seine Juwelen für das Geschäftsjahr 2011. Mit dabei: **Battlefield 3** samt komplett neuer Frostbyte-Engine. Es soll erste Bilder und wohl sogar Videos geben. Auch zum Releasetermin äußerte EA sich schon: Die zweite Jahreshälfte 2011 wird **Battlefield** gehören, bis Weihnachten will man dann **Call of Duty** die Shooter-Krone abgeluchst haben. ❑

GENRE: Ego-Shooter **ENTWICKLER:** DICE
ANBIETER: Electronic Arts **TERMIN:** Herbst/Winter 2011

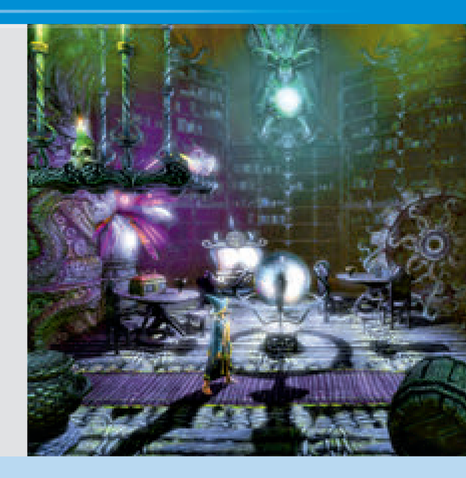



GEHEIMTIPP
Viktor Eippert

Trine 2

Der charmante Mix aus Jump & Run und Knobelspiel geht endlich weiter. Entwickler Atlus verspricht neue Fähigkeiten und einen Koop-Modus, der im Gegensatz zum Vorgänger auch online funktioniert. Zudem soll die Spielwelt von **Trine 2** visuell sogar noch beeindruckender werden als im ersten Teil. Sehr schön! ❑

GENRE: Action-/Knobelspiel **ENTWICKLER:** Frozenbyte
ANBIETER: Atlus **TERMIN:** 1. Quartal 2011





End of Nations

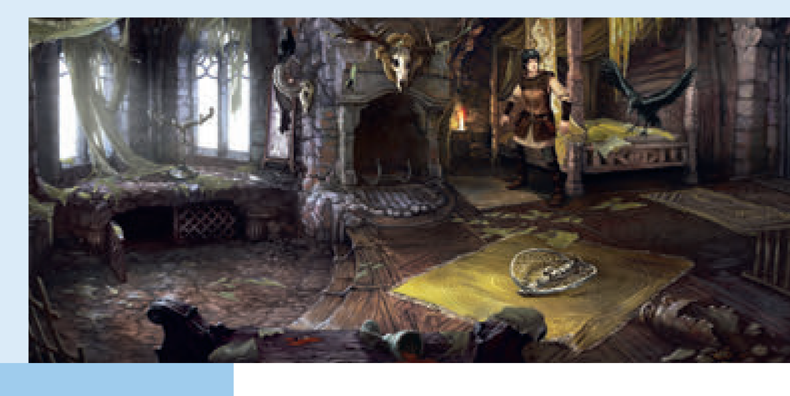
Die Mischung aus Echtzeit-Strategie und Online-Rollenspiel mit dynamischer Weltkarte und aufrüstbaren Armeen könnte dem Genre ganz neue Impulse geben und über Monate hinweg motivieren. Es fehlen noch: ordentlich Content und jede Menge Feinschliff bis zum Release. ❑

GENRE: Echtzeit-Strategie **ENTWICKLER:** Petroglyph Games **ANBIETER:** Trion Worlds **TERMIN:** 2011

Das Schwarze Auge: Satinavs Ketten

Fans des DSA-Universums und Liebhaber von Fantasy-Adventures können gleichermaßen frohlocken, denn Daedalic enthüllte diesen Monat das erste klassische Point & Klick-Adventure in der Welt von **Das Schwarze Auge**! Die Entwickler bei Daedalic bewiesen ihre Expertise bereits mit Adventure-Perlen wie **The Whispered World** und **A New Beginning**. **Satinavs Ketten** wird über eine handgezeichnete HD-Grafik verfügen und handelt von dem jungen Fallensteller Geron, der in seiner Heimatstadt als Pechbringer gilt. Als der König auf der Suche nach einem Fallensteller ist, ergreift Geron diese einmalige Chance, um seinen Ruf zu verbessern. ❑

GENRE: Adventure **ENTWICKLER:** Daedalic **ANBIETER:** Deep Silver **TERMIN:** 1. Quartal 2012





GEHEIMTIPP
Sebastian Stange

Alice 2

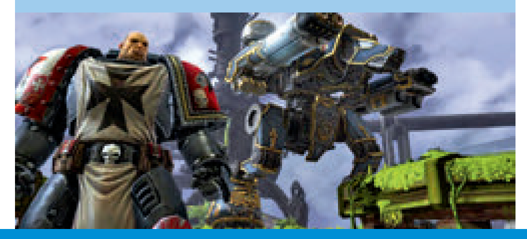
Beim Studiobesuch in Schanghai überzeugten uns vor allem die surrealen Traumwelten, die Sie in **Alice: Madness Returns** erkunden. Angesichts der tollen Gestaltung wirkte der Spielverlauf mit seinen Kämpfen und Hüpfpassagen jedoch noch recht gewöhnlich. Schöpfer American McGee versprach jedoch einige Überraschungen. ❑

GENRE: Action **ENTWICKLER:** Spicy Horse
ANBIETER: Electronic Arts **TERMIN:** 2011

Warhammer 40k: Dark Millenium

Ein Online-Rollenspiel im **Warhammer 40K**-Universum mit dicken Mechs, grunzenden Orks und jeder Menge Dark-Fantasy-Flair. Ein Traum, wenn **Darksiders**-Entwickler Vigil das ordentlich hinbekommt! Bis dahin gehen aber wohl noch einige Jahre ins Land. ❑

GENRE: Online-Rollenspiel **ENTWICKLER:** Vigil Games
ANBIETER: THQ **TERMIN:** Nicht bekannt



Brink



Bethesdas Team-basierter Multiplayer-Shooter sprengt die Grenzen zwischen Einzel-, Koop- und Mehrspielermodus. Derzeit macht **Brink** aber lediglich durch ständige Terminverschiebungen von sich reden, was nicht unbedingt das beste Vorzeichen ist. Wir hoffen auf einen Release im April 2011. ❑

GENRE: Ego-Shooter **ENTWICKLER:** Splash Damage
ANBIETER: Bethesda **TERMIN:** Frühjahr 2011

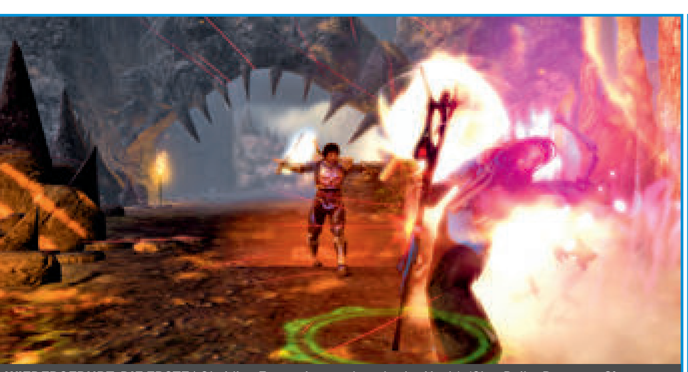
TERMINLISTE

Auch 2011 stehen wieder unzählige Hits in den Startlöchern. Damit Sie den Überblick nicht verlieren, haben wir Ihnen hier die wichtigsten Titel zusammengestellt.

Legende: Terminänderung | Test in dieser Ausgabe | Vorschau in dieser Ausgabe

	SPIEL	GENRE	ANBIETER	RELEASE
Seite 66	Age of Empires Online	Echtzeit-Strategie	Microsoft	2011
Seite 76	Alice: Madness Returns	Action-Adventure	Electronic Arts	2011
Seite 35	Arcania: Fall of Setarrif	Rollenspiel	Jowood	2. Quartal 2011
Seite 53	Assassin's Creed: Brotherhood	Action-Adventure	Ubisoft	März 2011
Seite 57	Batman: Arkham City	Action-Adventure	Warner Bros.	Herbst 2011
Seite 76	Battlefield 3	Ego-Shooter	Electronic Arts	Herbst/Winter 2011
Seite 74	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft	Nicht bekannt
Seite 74	Bioshock Infinite	Ego-Shooter	2K Games	2012
	Black Prophecy	Action-MMOG	Gamigo	2011
Seite 76	Brink	Ego-Shooter	Bethesda	Frühjahr 2011
Seite 44	Bulletstorm	Ego-Shooter	Electronic Arts	25. März 2011
	Company of Heroes Online	Echtzeit-Strategie	THQ	1. Quartal 2011
Seite 46	Crysis 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	24. März 2011
Seite 28	Darkspore	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	1. Quartal 2011
Seite 94	DC Universe Online	Online-Rollenspiel	Sony Online Entertainment	12. Januar 2011
	Dead Space 2	Action	Electronic Arts	3. Februar 2011
	Defense of the Ancients 2	Echtzeit-Strategie	Valve	2011
Seite 65	Deponia	Adventure	Daedalic	2011
	Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	Action-Rollenspiel	Warner Bros.	2011
Seite 36	Deus Ex: Human Revolution	Action-Rollenspiel	Square Enix	2. Quartal 2011
Seite 43	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	Nicht bekannt
Seite 59	Dirt 3	Rennspiel	Codemasters	2. Quartal 2011
Seite 37	Dragon Age 2	Rollenspiel	Electronic Arts	10. März 2011
Seite 58	Driver: San Francisco	Rennspiel	Ubisoft	2011
Seite 76	DSA: Satinavs Ketten	Adventure	Deep Silver	1. Quartal 2012
Seite 45	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	2K Games	2011
Seite 90	Dungeons	Aufbau-Strategie	Kalypso	27. Januar 2011
	Dungeon Siege 3	Action-Rollenspiel	Square Enix	2011
Seite 76	End of Nations	Echtzeit-Strategie	Trion Worlds	2011
	Fable 3	Rollenspiel	Microsoft	1. Quartal 2011
Seite 74	Fallout Online	Online-Rollenspiel	Interplay	Nicht bekannt
Seite 75	Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft	Nicht bekannt
	FEAR 3	Ego-Shooter	Warner Bros.	22. März 2011
Seite 60	From Dust	Strategie	Ubisoft	2011
	Ghost Recon: Future Soldier	Ego-Shooter	Ubisoft	2011
Seite 72	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	Nicht bekannt
Seite 65	Harveys neue Augen	Adventure	Daedalic	2011
Seite 64	Haunted	Adventure	Jowood	1. Quartal 2011
Seite 44	Homefront	Ego-Shooter	THQ	8. März 2011
	Hunted: Die Schmiede der Finsternis	Action-Adventure	Bethesda	1. Quartal 2011

	SPIEL	GENRE	ANBIETER	RELEASE
	I Am Alive	Action-Adventure	Ubisoft	Nicht bekannt
	Insane	Action	THQ	2013
	Kings & Castles	Echtzeit-Strategie	Nicht bekannt	Nicht bekannt
Seite 37	Mass Effect 3	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	November 2011
Seite 74	Max Payne 3	Action	Rockstar Games	Nicht bekannt
	Metal Gear Solid: Rising	Action	Konami	2012
Seite 75	Metro 2034	Ego-Shooter	THQ	2012
Seite 61	Might and Magic: Heroes 6	Runden-Strategie	Ubisoft	1. Quartal 2011
Seite 59	Need for Speed: Shift 2 Unleashed	Rennspiel	Electronic Arts	24. März 2011
	Operation Flashpoint: Red River	Taktik-Shooter	Codemasters	2011
Seite 56	Portal 2	Geschicklichkeit	Electronic Arts	22. April 2011
Seite 45	Rage	Ego-Shooter	Bethesda	16. September 2011
Seite 52	Red Faction: Armageddon	Action	THQ	Mai 2011
Seite 68	Rift	Online-Rollenspiel	Trion Worlds	1. März 2011
Seite 74	Risen 2	Rollenspiel	Deep Silver	2012
	Spec Ops: The Line	Action	2K Games	2011
Seite 75	STALKER 2	Ego-Shooter	Nicht bekannt	2012
Seite 63	Starcraft 2: Heart of the Swarm	Echtzeit-Strategie	Blizzard	Nicht bekannt
Seite 70	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Lucas Arts/EA	2011
	Stronghold 3	Echtzeit-Strategie	Take 2	Frühjahr 2011
	TERA	Online-Rollenspiel	Frogster Interactive	1. Quartal 2011
Seite 58	Test Drive Unlimited 2	Rennspiel	Namco Bandai	11. Februar 2011
	The Agency	Action-MMOG	Sony Online Entertainment	Nicht bekannt
Seite 38	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Rollenspiel	Bethesda	11. November 2011
Seite 32	The First Templar	Action-Rollenspiel	Kalypso Media	30. März 2011
Seite 64	The Next Big Thing	Adventure	Crimson Cow	31. Januar 2011
Seite 75	The Secret World	Online-Rollenspiel	Funcom	2012
Seite 42	The Witcher 2: Assassins of Kings	Rollenspiel	Namco Bandai	17. Mai 2011
Seite 74	Thief 4	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt
Seite 54	Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt
Seite 31	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	1. Quartal 2011
Seite 62	Total War: Shogun 2	Echtzeit-Strategie	Sega	15. März 2011
Seite 76	Trine 2	Action-/Knobelspiel	Atlus	1. Quartal 2011
Seite 98	Tron: Evolution	Action-Adventure	Disney Interactive	20. Januar 2011
	Tropico 4	Aufbau-Strategie	Kalypso	2. Quartal 2011
	True Crime: Hong Kong	Action-Adventure	Activision	2011
Seite 76	Warhammer 40k: Dark Millennium Online	Online-Rollenspiel	THQ	Nicht bekannt
Seite 61	Warhammer 40k: Dawn of War 2 – Retribution	Echtzeit-Strategie	THQ	1. März 2011
Seite 75	Warhammer 40k: Space Marine	Action	THQ	Sommer 2011
Seite 75	XCOM	Ego-Shooter	2K Games	2011



WIEDERGEBURT, DIE ERSTE | Obsidian Entertainment haucht der Hack'n'Slay-Reihe **Dungeon Siege** neues Leben ein und wertet sie mit stärkeren Rollenspielanleihen und frischem Kampfsystem mächtig auf.



WIEDERGEBURT, DIE ZWEITE | Nach den zuletzt eher missratenen Ablegern besinnen sich die **Stronghold**-Macher auf ihre Wurzeln und finden mit Teil 3 voraussichtlich zu alter Stärke zurück.

MEISTERN SIE DIE GANZE KUNST DES KRIEGES

TOTAL WAR™ SHOGUN 2

Im dunkelsten Zeitalter der Japanischen Geschichte wird das Land der aufgehenden Sonne durch Kriege zerrissen: zehn legendäre Warlords kämpfen um die Vorherrschaft über das japanische Inselreich. Meistern Sie in Total War: Shogun 2 die ganze Kunst des Krieges! Gewinnen Sie gigantische Schlachten, beweisen sie sich als gewiefter Stratege, treiben Sie die Forschung und Wirtschaft voran und üben Sie sich in Politik und Diplomatie – um vom Warlord zum ultimativen Shogun und somit Herrscher über ganz Japan aufzusteigen.

Vor gut zehn Jahren schufen die Entwickler von The Creative Assembly mit ihrer Total War-Serie einen beispiellosen Mix aus rundenbasierter Strategie und filmreif inszenierten Echtzeitschlachten.

Die enge Verzahnung dieser zwei Spielebenen – zu denen noch Stadtausbau, Wirtschaft, Forschung, Diplomatie und zahlreiche weitere Facetten des Managements gehören – machen seitdem den Reiz der vielfach ausgezeichneten Total War-Strategieserie aus.

In Total War: Shogun 2, dem neuesten Teil der Serie, müssen Sie als einer von zehn konkurrierenden Kriegsfürsten im mittelalterlichen Japan weise Entscheidungen treffen: Mit wem alliieren Sie, wen greifen Sie an? Laden Sie westliche Händler an Ihren Hof, um von Feuerwaffen zu profitieren oder scheuen Sie die innenpolitischen und religiösen Konflikte, die dies mit sich bringt? Nur, wenn Sie die entscheidenden Facetten der Politik und des Krieges meistern, werden Sie alle Provinzen Japans unter Ihrer Herrschaft vereinen und vom Kaiser zum Shogun ernannt.



Verwalte Länder, Städte, Armeen.
Erforsche Gebäude und Waffen.



Rollenspiel-Elemente: Skilltrees für Generäle, Verwalter, Ninjas...

ABWECHSLUNG IN JEDER DISZIPLIN

Es gibt so viel zu tun auf der Kampagnenkarte! Erschließen Sie neue Provinzen, die Ihnen hohe Steuereinnahmen oder Ressourcen wie Pferde und Eisenerz bescheren, und damit für fortschrittlichere Truppentypen sorgen. Während Sie nach neuen militärischen Technologien forschen und Ihre Armeen vergrößern, dürfen Sie den zivilen Ausbau Ihrer Städte nicht vernachlässigen. Stimmen Sie kriegslüsterne Nachbarn mit Geschenken oder Geiseln friedlich, bilden Sie Ihre Gefolgsleute zu Generälen oder Verwaltern aus und setzen Sie Geishas als Spione oder Ninjas als Attentäter ein.



Packende Seeschlachten mit 15 historischen Schiffstypen.

Naginata-Samurai sind nur einer von 30 tödlichen Truppentypen.

Gefechte & Belagerungen: Taktik, gutes Timing und Formationen.

Die Schlachten von Shogun 2 bieten filmreif choreographierte Kämpfe aus nächster Nähe – per Zoom können Sie sich mitten unter die Truppen mischen. Feuerpfeile und Belagerungsmaschinen setzen Häuser und Mauern in Brand. Gleichzeitig haben Sie die volle Kontrolle: Sie ziehen per Maus Regimenter an die gewünschten Stellen und in die gewünschten Formationen, ordnen Flankenangriffe an, lassen die Truppen schwenken, vorstürmen oder ihren Platz verteidigen. Dabei helfen Ihnen optional zuschaltbare Berater, die Sie auf Gefahren (“Achtung, Ihre Reiter attackieren gerade frontal Speerkämpfer”) hinweisen.

Markenspielzeug zum Nulltarif

Von: Harald Fränkel*

Diese Free-to-Play-Titel zu bekannten Spiele-Serien machen wirklich Spaß.



Unter den meisten Vielspielern (neudeutsch „Hardcoregamer") genießen Free-to-Play-Games (auch: Free2Play) einen ähnlichen Ruf wie die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien – einen richtig miesen nämlich. „So was daddeln doch höchstens Arbeitslose oder Hausmütterchen!", meint der eine oder andere und hat vielleicht simple Minigames im Kopf, die fünf Minuten lang motivieren. Allerdings resultiert das Desinteresse häufig aus einem Vorurteil: Was nichts kostet, kann schließlich auch nichts wert sein! Dass diese Redewendung nicht immer stimmt, ergab ein PC-Games-Feldversuch.

15 Browser- und Client-Spiele haben wir uns angesehen, die auf bekannten und beliebten Spiele-Serien basieren. Dabei stellten wir fest, dass sich kein wirklicher Rohrkrepierer darunter befindet, sehr wohl aber die eine oder andere Perle. Manche entpuppte sich sogar als komplett gratis, was überrascht: Die kostenlose, Spielspaß suggerierende Formulierung „free to play" ist gemeinhin natürlich nur die halbe Wahrheit.

Um die Erwartungshaltung etwas zu dämpfen: Keiner der getesteten Titel erreicht die Qualität eines aktuellen Spitzenspiels im Vollpreissegment. Einige kommen aber sehr nahe heran, obwohl Sie 0,0 Euro dafür ausgeben müssen. Natürlich versuchen Hersteller mit Psychotricks, Spieler dazu zu bewegen, dennoch etwas zu zahlen. So verlangen Betreiber für spezielle Gegenstände, Waffen oder Rohstoffe sogenannte Micropayments, also kleinere Geldbeträge; meistens über den Umweg einer Spielwährung. Das bedeutet, dass Sie zunächst für echte Euro ein virtuelles Zahlungsmittel wie Edelsteine, Punkte, Runen oder ähnliches erwerben. Das verschleiert im späteren Verlauf die wirklichen Kosten. Micropayments läppern sich, deshalb ist kaum verwunderlich, wie sehr das Geschäftsmodell „Free2Play" boomt. Erst kürzlich meldete der Entwickler von **Der Herr der Ringe Online**, dass sich sein Gewinn verdreifacht habe, seit die Nutzer des Rollenspiels keine Abogebühren mehr berappen.

Unsere Prämisse war, die Spiele unter die Lupe zu nehmen, ohne zu zahlen. Das erwies sich nicht immer als einfach, weil gerade die Macher von Aufbauspielen gern einen fiesen Kniff nutzen: Sie halten beispielsweise Ressourcen so knapp, dass die Erweiterung einer Siedlung oder Basis nicht in einem Rutsch möglich ist, wie Sie das von Vollpreistiteln gewohnt sind. Stockt die Produktionskette und verursacht das lange Wartezeiten mit Däumchendreherei, hat der Spieler meist nur zwei Möglichkeiten: Er zahlt … oder unterbricht das Spiel bis zum nächsten Tag, um dann wieder ein paar Klicks zu tätigen. Die meisten Strategietitel frieren nicht ein, wenn der PC aus ist, sondern laufen auf dem Server des Anbieters weiter, sodass sich über Nacht zum Beispiel genug Bauholz für ein neues Haus ansammelt.

Grundsätzlich lässt sich sagen, dass fast jedes von uns vorgestellte Spiel gewisse Zeit Spaß macht, auch wenn Sie sich keine Extras für echtes Geld gönnen. Das bestätigen auch Fans, die wir im Rahmen unserer Recherchen befragten. Insofern lohnt es sich, dem einen oder anderen Titel tatsächlich eine Chance zu geben. In einigen Fällen müssen Sie wie gesagt etwas Geduld mitbringen. Wer länger am Ball bleiben und beispielsweise mit anderen Spielern konkurrieren möchte, kommt hingegen nicht immer drumherum, den Geldbeutel zu zücken. Dann gerät der Spielspaß zum Rechenexempel: Lohnt sich die Free-to-Play-Fassung trotzdem oder kaufe ich lieber eine Vollpreisversion?

Falls Sie sich wundern, dass auf den folgenden Seiten nur 14 Spiele auftauchen: Einen empfehlenswerten Browsertitel können wir nicht positiv darstellen, weil wir uns damit in einer rechtlichen Grauzone bewegen würden. Das inhaltlich nahezu identische Vorbild steht in Deutschland nämlich auf dem Index und darf somit nicht beworben werden. Es handelt sich um einen Ego-Shooter der Firma id Software. ❑

WERTUNGSPHILOSOPHIE

Wir haben sämtliche in unserem Report vorgestellten Free-to-Play-Titel gespielt und in fünf Kategorien mit jeweils maximal fünf Sternen bewertet. Nach welchen Kriterien das geschah, erfahren Sie hier.

EINSTIEG: Je zugänglicher das Spiel von Anfang an ist, desto höher diese Bewertung. Gibt es zum Beispiel ein gutes Tutorial?

SPIELFLUSS: Hat der Titel Leerlaufphasen? Nötigt er Spieler, echtes Geld auszugeben, um Abläufe zu beschleunigen?

UMFANG/TIEFE: Hier geht es um die Spieldauer und vor allem, wie komplex und damit langfristig motivierend ein Titel ist.

ORIGINALFLAIR: Unser Artikel befasst sich mit kostenlosen Spielen zu bekannten Serien. Wie nah sind die Titel an ihren Vorbildern?

GRATISSPIELSPASS: Die Hauptwertung beschreibt, wie unterhaltsam ein Spiel ist, wenn man keinen einzigen Cent dafür ausgibt.

* Harald Fränkel ist freier Mitarbeiter und war lange Zeit leitender Redakteur bei unserem Schwestermagazin PC ACTION

TIGER WOODS ONLINE

Die Golfsimulation ist ein etwas trocken präsentierter, aber feiner Titel. Er kann alles, was Fans von der **PGA Tour**-Reihe gewohnt sind. So warten eine Solokarriere, in der Sie Ihr Alter Ego dank der Rollenspielelemente trainieren, als auch ein Multiplayerpart. Den Ball treiben Sie mit Klicks oder schwingenden Mausbewegungen voran. Nachdem EA beim Preis experimentiert hat, zeigte sich **Tiger Woods Online** bei Redaktionsschluss in puncto Free-to-Play stark beschränkt: Wer einen der Golfplätze nutzen möchte, muss mindestens zehn Points Gebühr zahlen. So viel erhalten Sie beim Einloggen an Spielgeld pro Tag gratis. In der Regel ist also nur alle 24 Stunden ein Kurs spielbar. Darüber hinaus fallen für 1.100 Points 8,75 Euro an. Außerdem gibt's ein „All you can play"-Jahresabo für 36,99 Euro.

EINSTIEG ★★☆☆☆ | **SPIELFLUSS** ★☆☆☆☆ | **UMFANG/TIEFE** ★★★☆☆
ORIGINALFLAIR ★★★★★ | **GRATISSPIELSPASS** ★☆☆☆☆



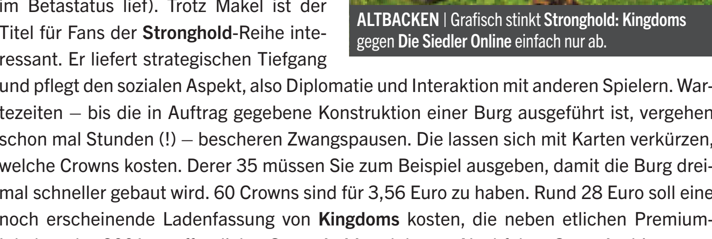
FÜR RASENFANS | **Tiger Woods Online** ist technisch und spielerisch in Ordnung – aber für Kostenlos-Spieler extrem einschränkend.

STRONGHOLD: KINGDOMS (BETA)



KLASSISCH | Ein Kernmerkmal von Stronghold war immer schon der Burgenbau.

Die mittelalterliche Wirtschaftssimulation, die unter anderem Burgen und dortige Schlachten in den Fokus rückt, macht es einem nicht leicht, sie zu mögen: zu bieder ist die Grafik, zu verschachtelt die Menüführung. Außerdem fehlt Sound (wobei das englischsprachige Spiel während unseres Tests wohlgemerkt noch im Betastatus lief). Trotz Makel ist der Titel für Fans der **Stronghold**-Reihe interessant. Er liefert strategischen Tiefgang und pflegt den sozialen Aspekt, also Diplomatie und Interaktion mit anderen Spielern. Wartezeiten – bis die in Auftrag gegebene Konstruktion einer Burg ausgeführt ist, vergehen schon mal Stunden (!) – bescheren Zwangspausen. Die lassen sich mit Karten verkürzen, welche Crowns kosten. Derer 35 müssen Sie zum Beispiel ausgeben, damit die Burg dreimal schneller gebaut wird. 60 Crowns sind für 3,56 Euro zu haben. Rund 28 Euro soll eine noch erscheinende Ladenfassung von **Kingdoms** kosten, die neben etlichen Premium-Inhalten das 2001 veröffentlichte **Stronghold** und dessen Nachfolger **Crusader** bietet.



ALTBACKEN | Grafisch stinkt **Stronghold: Kingdoms** gegen **Die Siedler Online** einfach nur ab.

EINSTIEG ★★☆☆☆ | **SPIELFLUSS** ★★☆☆☆ | **UMFANG/TIEFE** ★★★★★
ORIGINALFLAIR ★★★★☆ | **GRATISSPIELSPASS** ★★☆☆☆

CULTURES ONLINE

Bei dem optisch auf witzig getrimmten Strategiespiel, das an das Asterix & Obelix-Universum erinnert, bauen Sie ein Wikinger-Dorf und weiten Ihre Macht aus. Das geschieht mit Helden, die sich rollenspielartig entwickeln. Weil ohne die nichts läuft, entstehen Wartezeiten. Wollen Sie etwa Missionen annehmen, steht zuvor eine Expedition an. Diese dauert normalerweise 15 Minuten, mit einem simplen Segel verkürzt sich die Fahrtzeit um ein Zehntel. Die schnellste Option spart eine Woche lang 50 Prozent, kostet dann aber 25 Runen. Derer 30 bekommen Sie für 2,99 Euro. Auch manche Ausrüstung gibt's nur gegen Echtgeld. Spieler wie Andreas Hahne aus dem schleswig-holsteinischen Rendsburg kritisieren vor allem, dass es extrem teuer sei, Waffen zu verstärken. Bis vor kurzem war das noch anders, wie David Müller aus Leipzig bestätigt: „Leider wurde eine Veränderung im Spiel vorgenommen, die es unmöglich macht, eine Waffe ohne Geld aufzuwerten." Manchmal winken Runen für lau – aber nur sehr wenige, wie das bei vielen Free-to-Play-Titeln üblich ist, um Kunden anzufixen. Apropos: Für 17,99 Euro bekommen Sie eine **Cultures Online**-Ladenfassung. Die enthält Boni im Gegenwert von rund 35 Euro.

EINSTIEG ★★★☆☆ | **SPIELFLUSS** ★★☆☆☆ | **UMFANG/TIEFE** ★★★☆☆
ORIGINALFLAIR ★★★☆☆ | **GRATISSPIELSPASS** ★★☆☆☆

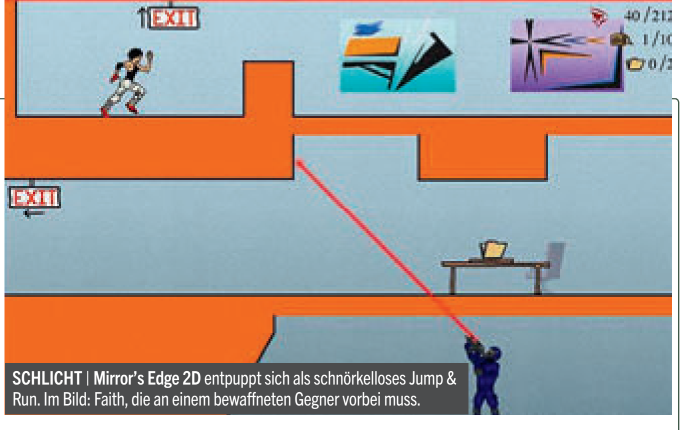


ALTER SCHWEDE | In **Cultures Online** stampfen Sie gleich zu Beginn ein Wikinger-Dorf aus dem Boden und schicken Helden auf Expedition.

MIRROR'S EDGE 2D



AGIL | Wie im Vorbild hat die Heldin unterschiedliche Klettermanöver drauf.



SCHLICHT | **Mirror's Edge 2D** entpuppt sich als schnörkelloses Jump & Run. Im Bild: Faith, die an einem bewaffneten Gegner vorbei muss.

Bei diesem simplen Jump & Run rennt, springt und klettert Heldin Faith von links nach rechts, von oben nach unten und umgekehrt durch vier Levels. Sie soll möglichst schnell diverse Gegenstände einsammeln. Mehr gibt's angesichts der schnörkellosen Action kaum zu sagen. **Mirror's Edge 2D** ist nur ein Häppchen für zwischendurch, dafür aber komplett gratis.

EINSTIEG ★★★★★ | **SPIELFLUSS** ★★★★★ | **UMFANG/TIEFE** ★☆☆☆☆
ORIGINALFLAIR ★☆☆☆☆ | **GRATISSPIELSPASS** ★★★☆☆

LORD OF ULTIMA


MITTELALTERLICH | Wie Sie in **Lord of Ultima** Ihre erste Stadt bauen, erklärt ein sehr gutes Tutorial. Mit der Rollenspielvorlage hat das wenig zu tun.

Wer kein Rollenspiel erwartet, wie es die Vorlage ist, bekommt hier ein unterhaltsames Free-to-Play-Strategical. **Lord of Ultima** präsentiert sich als Mix aus **Sim City** und **Civilization**, angesiedelt in einer mittelalterlichen Fantasywelt. Setzen Sie Diamanten ein, derer es 500 für 4,99 Euro gibt, vergrößern Sie Ihr Reich etwas schneller. Zehn Edelsteine verkürzen etwa ein Bauvorhaben um 30 Minuten. Übermäßig große Vorteile verschafft man sich trotzdem nicht. Das liegt zum einen daran, dass neue Spieler mindestens eine Woche lang nicht angreifbar sind und somit genug Zeit für ihre Entwicklung haben. „Um Diamanten nutzen zu können, ist zum anderen Mana nötig, das sich nur in einem bestimmten Tempo regeneriert", erklärt Julien Groß, ein Spieler aus Bonn. Wer Truppen zu geheimnisvollen Höhlen schickt, wo das eine oder andere Beutegut winkt, muss schon mal zwei Stunden auf die Rückkehr warten.

EINSTIEG ★★★★☆ | **SPIELFLUSS** ★★☆☆☆ | **UMFANG/TIEFE** ★★★☆☆
ORIGINALFLAIR ★☆☆☆☆ | **GRATISSPIELSPASS** ★★★☆☆

GILDE 1400

Die Wirtschaftssimulation war Browserspiel des Jahres 2009 und gibt heute noch eine gute Figur ab. Wer das Original nicht kennt, tut sich beim Einstieg allerdings schwer. Das rein textbasierte Tutorial bringt die komplexen Zusammenhänge und die Menüführung nur bedingt nahe. Hat man sich durchgebissen und ist WiSim-Fan, entfaltet **Gilde 1400** eine facettenreiche Spielmechanik. Im Wettstreit mit anderen Spielern können Sie sich gar bis zum Bürgermeister hocharbeiten. Juwelen (4,99 Euro für 40 Stück) beschleunigen unter anderem Produktionsabläufe. Während es zum Beispiel normal 24 Minuten dauert, um eine bestimmte Menge einer Ware herzustellen, fällt keine Wartezeit an, sobald Sie zwei Edelsteine investieren. Um zahlungswillige Spieler nicht allzu sehr zu begünstigen, haben sich die Entwickler ein System ausgedacht, das dem von **Lord of Ultima** ähnelt. Neben Juwelen benötigen Sie Aktionspunkte, außerdem genießen Neulinge Welpenschutz.

EINSTIEG ★☆☆☆☆ | **SPIELFLUSS** ★★☆☆☆ | **UMFANG/TIEFE** ★★★★☆
ORIGINALFLAIR ★★★★☆ | **GRATISSPIELSPASS** ★★★☆☆

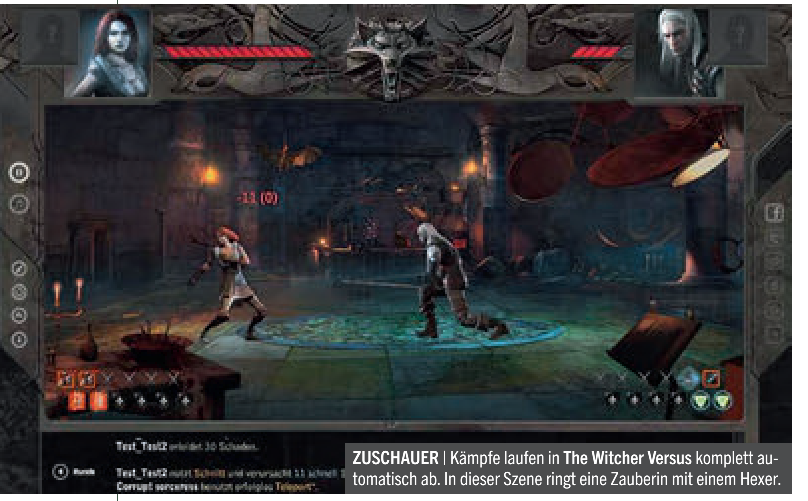


ZWECKMÄSSIG | Die **Gilde 1400** arbeitet weitgehend mit Standbildern als Grafik.



SUCHBILD | Bei **Die Gilde 1400** bieten Nichtspielercharaktere immer wieder Aufträge an. Der Herr rechts unten möchte Seidenschals ordern.

THE WITCHER VERSUS



ZUSCHAUER | Kämpfe laufen in **The Witcher Versus** komplett automatisch ab. In dieser Szene ringt eine Zauberin mit einem Hexer.

Mit dem Original **The Witcher** hat dieser Titel spielerisch herzlich wenig zu tun. Er macht aber erstaunlich viel Spaß und ist für uns ein echter Geheimtipp. Die Welt von Hexer Geralt dient als Grundlage für das Taktikspiel. Es funktioniert ähnlich wie die Knobelei Schnick, Schnack, Schnuck (Stein, Schere, Papier), wobei Sie die Fähigkeiten Ihres in Stufen aufsteigenden Charakters (Hexer, Zauberin oder Monster) trainieren und andere Spieler zu Duellen herausfordern. Kämpfe laufen automatisch ab, nachdem die Kontrahenten vorher ihre Angriffs- und Abwehrmanöver festgelegt haben – ohne zu wissen, was der Gegner plant. Anfangs regiert der Zufall, doch im Lauf der Zeit bekommt man ein Gespür für strategische Finessen. Echtgeld kommt unter anderem zum Tragen, wenn Sie Zaubertränke kaufen. Manche verraten beispielsweise die Statistiken des Feindes. Für 50 Anwendungen fallen 300 sogenannte Mandraken an, 333 Stück davon gibt's für 3,50 Euro. Laune macht der Titel aber auch ohne. Die minutenlangen Reisen bei Missionen sind nicht tragisch, wenn sie das Browserspiel im Hintergrund laufen lassen und zwischenzeitlich was anderes erledigen.

EINSTIEG ★★★☆☆ | **SPIELFLUSS** ★★★☆☆ | **UMFANG/TIEFE** ★★★☆☆
ORIGINALFLAIR ★☆☆☆☆ | **GRATISSPIELSPASS** ★★★☆☆

BATTLEFIELD HEROES

Der Shooter ist nicht nur wegen der Comic-Optik ein Bruch mit der Serie, er spielt sich auch simpler. Es gibt drei Klassen und als Vehikel Jeeps, Panzer sowie Flugzeuge. Wer reinschnuppern oder nur ab und an ballern möchte, hat trotzdem massig Spaß. „Später erkennt man, dass meist das Waffensetup spielentscheidend wird", warnt Daniel Hentschel aus dem unterfränkischen Mömbris vor der Gefahr, danach in eine Art Sammelrausch zu verfallen. „Viele Wummen, darunter bekannte Scharfschützen- und Sturmgewehre, die in anderen Titeln zur Grundausstattung gehören, sind nur für echtes Geld permanent freischaltbar." Das sei immer schon der Haken gewesen, bestätigt auch Michael Timpe aus Helmstedt in Niedersachsen. Konkret kann das heißen, dass für eine Maschinenpistole AK-47 satte 560 sogenannte Battlefunds draufgehen, von denen 700 Stück 4,99 Euro kosten. Für ein Free-to-Play braucht **Battlefield Heroes** verhältnismäßig üppige 647 Megabyte Festplattenplatz.

EINSTIEG ★★★☆☆ | **SPIELFLUSS** ★★★★★ | **UMFANG/TIEFE** ★★★☆☆
ORIGINALFLAIR ★★☆☆☆ | **GRATISSPIELSPASS** ★★★☆☆

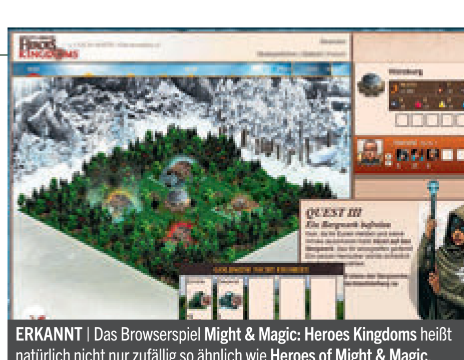


KNALLBONBON | Immerhin bietet **Battlefield Heroes** steuerbare Panzer, Jeeps und Flugzeuge.

MIGHT & MAGIC: HEROES KINGDOMS



EXPANSION | In **Heroes Kingdoms** bauen Sie ebenfalls Städte aus, um mächtiger zu werden.



ERKANNT | Das Browserspiel **Might & Magic: Heroes Kingdoms** heißt natürlich nicht nur zufällig so ähnlich wie **Heroes of Might & Magic**.

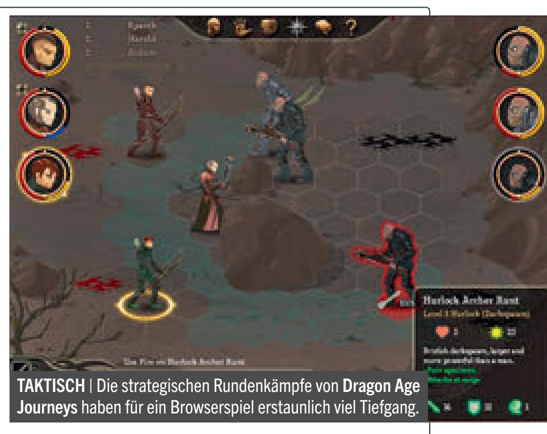
Das Fantasy-Strategiespiel erfreut Fans von **Heroes of Might & Magic** ebenso wie die, die **Age of Wonders** oder **Master of Magic** geliebt haben. Die Preisgestaltung ist anders als bei den meisten Free-to-Play-Titeln: Wer nichts zahlt, dem stehen maximal drei Helden und drei Städte zur Verfügung. Abonnieren Sie das Spiel (kostet nach Laufzeit gestaffelt 5 Euro monatlich, 4,75 Euro oder 4,50 Euro), haben Sie zudem leichte Vorteile bei Kämpfen. „Das ist alles nicht so elementar wichtig, zumal man die Vorteile von mehr Städten und Helden in den frühen Phasen weder vonseiten der Ressourcen noch der dafür nötigen Level nutzen kann", betont Chris Simons, ein begeisterter Spieler aus Wuppertal. Der Komplexität eines echten **HoMM** wird die Browservariante wie so oft nicht ganz gerecht, einige Stunden kommen Strategen aber voll auf ihre Kosten. Uns ging lediglich eine Sounduntermalung ab.

EINSTIEG ★★★★☆ | **SPIELFLUSS** ★★☆☆☆ | **UMFANG/TIEFE** ★★★★☆
ORIGINALFLAIR ★★★★☆ | **GRATISSPIELSPASS** ★★★☆☆

DRAGON AGE JOURNEYS


VERWECHSLUNGSGEFAHR | Nicht nur das Inventar erinnert stark ans große Vorbild **Dragon Age Origins**.

Das Rollenspiel entspricht nahezu komplett seinem Vorbild **Origins**, mit vier Unterschieden: Es hat leichten Comic-Einschlag, bietet maximal zwei Stunden Unterhaltung, kostet dafür keinen Cent und läuft im Browser. Fans sollten es eigentlich gespielt haben. Auch weil sie Gegenstände fürs Originalspiel freischalten können – zum Beispiel einen Helm, der mehr Konstitution verleiht und zwei Resistenzwerte um jeweils zehn Prozent erhöht.


TAKTISCH | Die strategischen Rundenkämpfe von **Dragon Age Journeys** haben für ein Browserspiel erstaunlich viel Tiefgang.

EINSTIEG ★★★★☆ | **SPIELFLUSS** ★★★★★ | **UMFANG/TIEFE** ★★☆☆☆
ORIGINALFLAIR ★★★★☆ | **GRATISSPIELSPASS** ★★★☆☆

DIE SIEDLER ONLINE (BETA)

Das Aufbauspiel sieht weitgehend aus wie das Original (putzig), fühlt sich so an (eingänglich) und klingt auch vertraut (knuffig). „**Siedler Online** besitzt dank der hübschen Optik den typischen Charme des Vorbilds und einen Hauch von Wuselfaktor. Das Optimieren der Warenkreisläufe ist ebenfalls nah dran", schwärmt Sarah Kreuz aus Essen. Aber: Während anfangs auch dank der tutorialhaften Gestaltung alles schnell und flüssig von der Hand geht, wird's ab Level 12 eher schleichend. Wer dann nicht zahlen möchte, braucht Geduld. Oder er schaut nur ein- bis zweimal täglich ins Spiel und investiert Rohstoffe, um die Siedlung dann wieder sich selbst zu überlassen. Für 1,99 Euro können Sie 200 Edelsteine kaufen, um unter anderem Baumaßnahmen zu beschleunigen. Wie stark genau, wird wohl noch während der Betaphase festgelegt – unsere Beurteilung beruht auf dem Stand bei Redaktionsschluss.

EINSTIEG ★★★★★ | **SPIELFLUSS** ★★☆☆☆ | **UMFANG/TIEFE** ★★★★★
ORIGINALFLAIR ★★★★★ | **GRATISSPIELSPASS** ★★★☆☆


VORBILDLICH | Die **Siedler Online** beweist, dass sich Browsergames auch technisch längst nicht mehr hinter Kaufspielen verstecken müssen.

NEED FOR SPEED WORLD

Wenn man dem Rennspiel etwas vorwerfen möchte, dann die Tatsache, dass es technisch ungefähr auf dem Stand des 2005 erschienen **Need for Speed: Most Wanted** ist. Dafür lässt es sich komplett kostenlos spielen, die ursprüngliche Begrenzung bis Level 10 gilt nämlich nicht mehr. Wer dennoch beispielsweise 5 Euro für 1.500 sogenannte Boosts investiert, bekommt dafür ein Silber-Bonuspaket, in dem sich unter anderem Tuning-Teile verbergen, die die Leistung eines Fahrzeugs verbessern. Derlei Schnick und Schnack lässt sich aber ebenso erspielen wie Nitro, mit dem Ihr Auto während eines Rennens kurzzeitig Extraschub erhält. Sparschweinchen können also auch die höchste Stufe erreichen und am Ende ähnlich dicke Karren fahren wie zahlende Kunden – es dauert nur spürbar länger.

EINSTIEG ★★★★☆ | **SPIELFLUSS** ★★★★★ | **UMFANG/TIEFE** ★★★☆☆
ORIGINALFLAIR ★★★★★ | **GRATISSPIELSPASS** ★★★★☆


STARTPHASE | **Need for Speed World** beginnen Sie zwangsweise mit einem popeligen Kleinwagen, da müssen Siege und Kohle her.


ENGSTELLE | Hier quetschen wir uns gleich zwischen zwei Konkurrenten durch.

FIFA ONLINE (BETA)

Bei dieser Fußball- und Management-Simulation ist es ähnlich wie im Fall von **Need for Speed World**: Der Titel fußt auf etwas älteren Grafik-Programmroutinen, sieht aber für ein Free-to-Play immer noch prima aus. Es fühlt sich auch weitgehend wie ein Original an. Spielen können Sie die Bundesliga ebenso wie eine Weltmeisterschaft oder andere Turniere, sowohl alleine gegen den Computer als auch im kooperativen Modus oder gegen menschliche Kontrahenten. Interessanterweise funktioniert sogar die optionale Maussteuerung sehr gut. Momentan läuft **FIFA Online** als Beta. Offenbar später als Bezahlinhalte gedachte Extras waren zumindest bei Redaktionsschluss noch kostenlos erhältlich – für Erfahrungspunkte nämlich. Auf der Festplatte müssen rund 1,7 Gigabyte frei sein.

EINSTIEG ★★★★☆ | **SPIELFLUSS** ★★★★★ | **UMFANG/TIEFE** ★★★★☆
ORIGINALFLAIR ★★★★★ | **GRATISSPIELSPASS** ★★★★★



TOOOR! | Selbst wenn Sie **FIFA Online** mit der Maus steuern, sind spektakuläre Aktionen wie der Seitfallzieher in dieser Szene möglich.



REPLAY | Wie die große **FIFA**-Reihe glänzt die Online-Variante mit Wiederholungen.

COMPANY OF HEROES ONLINE (BETA)

Fette 6,78 Gigabyte nimmt unser Testsieger auf der Festplatte in Beschlag. Weil das Echtzeitstrategiespiel bislang nur für den US-Markt erschienen ist, müssen Sie es von einem dortigen Server ziehen. Bei uns dauerte das eine ganze Nacht. Es lohnt sich aber! Letztlich bekommen sie das komplette erste **Company of Heroes** gratis, das bei seinem Erscheinen im Jahr 2006 mit 90 % Spielspaß geehrt wurde. „Wer **Band of Brothers** gesehen hat, wird an vielen Stellen an Steven Spielbergs und Tom Hanks' grandiose TV-Serie erinnert", urteilten wir seinerzeit. Sie können aber nicht nur online kostenlos in die Schlacht ziehen, sondern auch das gesamte Tutorial und die Solo-Kampagne bestreiten. Bei Redaktionsschluss war nicht einmal das Bezahlmodell integriert, sodass es für Sparfüchse keine Nachteile gab.

EINSTIEG ★★★★☆ | **SPIELFLUSS** ★★★★★ | **UMFANG/TIEFE** ★★★★★
ORIGINALFLAIR ★★★★★ | **GRATISSPIELSPASS** ★★★★★



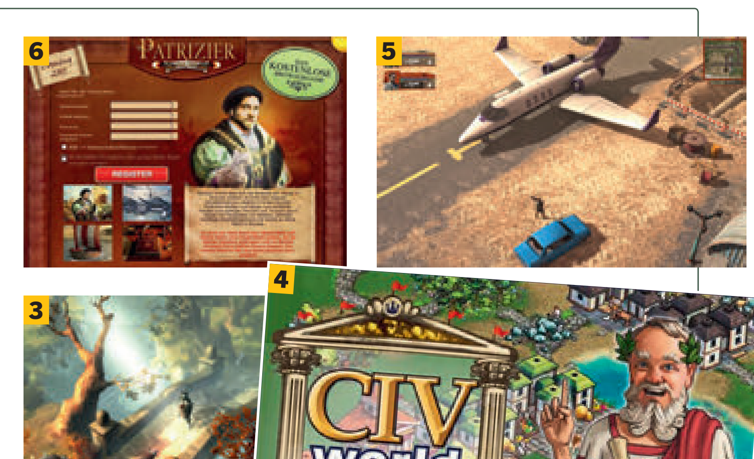
HISTORISCH | Die Kampagne von **Company of Heroes** beginnt mit dem D-Day 1944.

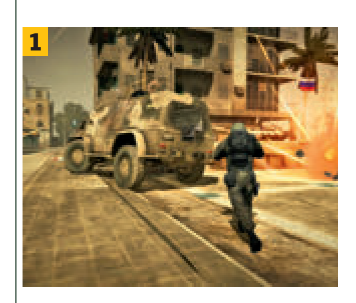


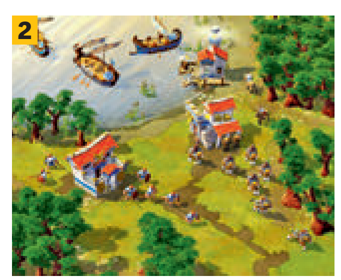
DETAILVERLIEBT | Beim Echtzeitstrategiespiel **Company of Heroes** können Sie ganz nah ans Geschehen zoomen. Das Bild zeigt eine MG-Stellung.

FORTSETZUNG FOLGT!

Die Flut an weiteren kostenlosen Browser- und Client-Spielen endet nicht – auch, was bekannte Spiele-Serien angeht. Für **Battlefield Play 4 Free** (Bild 1) und **Age of Empires Online** (2) lief bei Redaktionsschluss bereits die geschlossene Betatestphase. Das deutsche Projekt **Drakensang Online** (3) soll im zweiten Quartal erscheinen. Im Rahmen des Internet-Netzwerks Facebook entsteht 2011 darüber hinaus **Civilization World** (4). Ferner sind **Jagged Alliance Online** (5) und **Patrizier Online** (6) angekündigt.





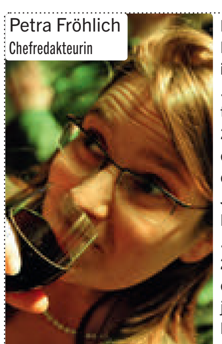


TEST

02/11

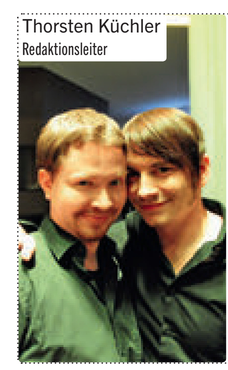
Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?

Petra Fröhlich
Chefredakteurin



Fragt sich, warum die Redakteure überhaupt noch ihre Koffer auspacken
... angesichts der vielen tausend Flugmeilen, die sie 2010 auf dem Weg zu den entlegensten Entwicklerstudios abgespult haben (siehe Jahresrückblick).
Ist im DVD-Serienfieber
... Nach dem grandiosen **24**-Finale (immerhin schon die achte Staffel) geht's jetzt mit **Lost** weiter. Nebenbei läuft derzeit verstärkt **Pflanzen gegen Zombies**.

Thorsten Küchler
Redaktionsleiter



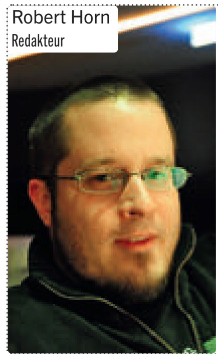
Ist froh:
Dass er nicht beim Fernsehen arbeitet. Der Dreh mit Bayern 3 hat gezeigt, dass die PCG-Mannschaft nicht für die Mattscheibe gemacht ist.
Ist außerdem froh:
Dass es so fleißige Menschen wie Hira, unseren Bildbearbeiter, gibt. Ohne ihn wären die Bilder in der PC Games nur halb so schön.
Ist noch froher:
Dass die Bilder von der Weihnachtsfeier nicht ins Heft kommen.

Stefan Weiß
Leitender Redakteur



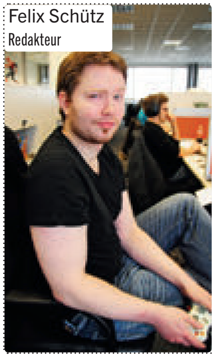
Nutzte die Zeit:
Zwei Wochen ohne Abgabe = viel Zeit, um Altlasten im Regal wie **Blacksite**, **Reprobates** und **Restricted Area** zu spielen! Danach weiß man wieder richtig gute Spiele zu schätzen ;-)
Vermisst schon jetzt:
Schlüttis martialisches Tastaturgehämmere und seine „behutsame" Stimme. ;-)
Hört aktuell „old stuff":
Sämtliche Alben der deutschen Metal-Band **Masterplan** mit dem Norweger Jørn Lande am Mikrofon.

Robert Horn
Redakteur



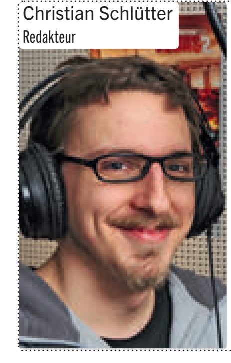
Ist in Vietnam zu Hause:
Das DLC zu **BFBC2** ist schneller, härter und hitziger als das Hauptspiel – und hält mich damit wieder nächtelang wach.
Hilft nebenbei:
Seiner Freundin beim Durchzocken von **Super Mario Galaxy 2**. Ein knuffiges, liebenswertes Spiel!
Hat Leser getroffen:
Oder besser: Hat Leser treffen sehen. Nämlich Aliens in **Crysis 2**. Mit Gewehren und Granaten. Eine schöne Sneak Peek war das!

Felix Schütz
Redakteur



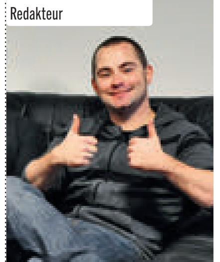
Ist klamm ums Herz:
Sitznachbar und Edel-Lärmquelle Schlütti packt seine Sachen. So müssen sich Eltern fühlen, wenn ihre Kinder ausziehen.
Hielt sich dieses Jahr an den Feiertagen zurück:
Nur **The Witcher: Enhanced Edition**, **Tyrian 2000** und **Professor Layton 3** (NDS) durchgespielt. Gar nicht viel!
Beschäftigt sich derzeit mit:
Super Meat Boy, **Golden Sun: Dark Dawn** (NDS), **Tron: Evolution** (Xbox 360) und **Bayonetta** (Xbox 360)

Christian Schlütter
Redakteur



Sagt zum Abschied leis' „Auf Wiedersehen!":
Und bedankt sich bei allen Lesern und den wunderbaren Kollegen. Es waren tolle Jahre, prall gefüllt mit spitzenmäßigen Erfahrungen!
Freut sich:
Auf neue Herausforderungen. Der Standardsatz stimmt diesmal wirklich!
Dankt besonders:
Seiner Freundin, die mit ihm zwei Jahre im tiefsten Bayern ausgeharrt hat. Ohne dich wäre alles viel schwerer! Danke!

Sebastian Weber
Redakteur



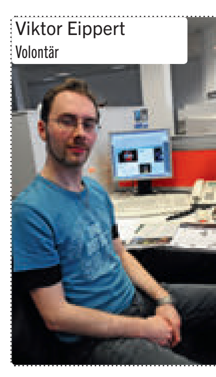
Ist bedrückt:
Kollege Schlütter verlässt uns. Wer soll nun die 20 unbeliebten Seiten im Monat übernehmen? Spaß beiseite: Ich wünsche alles Gute beim neuen Arbeitgeber.
Hat sich an Weihnachten selbst beschenkt:
Gran Turismo 5 bringt meine PS3 nun zum Schwitzen und raubt mir jedes Wochenende meine Freizeit.
Spielt mit dem Gedanken:
Sich eine Katze anzuschaffen. Mal sehen, ob ich es in die Tat umsetze ...

Marc Brehme
Redakteur



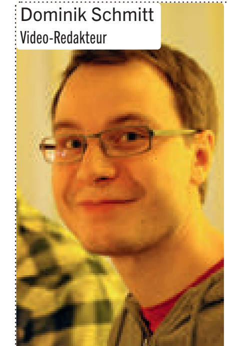
Spielt momentan:
Endlich mal **Bioshock 2**, **Call of Duty: Black Ops** und **Two Worlds 2** zu Ende. Zeit wird's ja ...
Fotografiert:
Nun endlich auch mit einer digitalen Spiegelreflex. Freut sich daher auch auf frischen Neuschnee, denn die weiße Pracht bietet prima Motive.
Hat aufgerüstet:
Endlich steckt in meiner ehrwürdigen alten 360 auch eine 250-GB-Festplatte und ich kann mal mehr als drei Spiele auf einmal installieren.

Viktor Eippert
Volontär



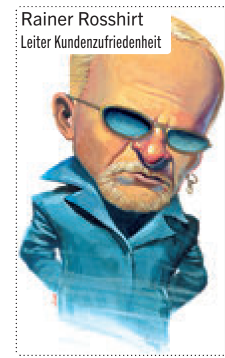
Ist der Neue bei PC Games:
Und hat jetzt schon so eine leise Vermutung, wer in Zukunft die von Herrn Weber angesprochenen unliebsamen Seiten übernehmen soll ...
Bezog seinen neuen Platz:
Direkt neben dem fahnenflüchtigen Kollegen Schlütter. Kaum bin ich da, geht er einfach. Sauerei!
Ist Dauergast im Kino:
Green Hornet, **Tron Legacy**, **Morning Glory** und **The Tourist**. So viele Filme, so unglaublich wenig Zeit!

Dominik Schmitt
Video-Redakteur



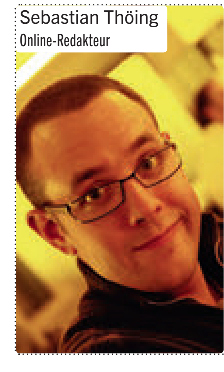
Verdrückt eine Träne:
Der Mann mit dem charakteristischen Lachen geht. Ich werde unsere Gespräche vermissen. Von Pearl Jam über Nahost bis hin zu Robo-Geishas, da war jedes Thema dabei. Aber aller Abschied hat was Gutes: Endlich erlischt das blaue Licht ...
Atmet durch:
Rang 22 bei **BFBC2** erreicht, 40 Runden in **Plants vs. Zombies** überlebt. Nächste Herausforderung: ein passendes Smartphone finden.

Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit



Ärgert sich:
Über den neuen Biosprit.
Wundert sich:
Dass wir immer wieder vom Wintereinbruch total überrascht werden.
Beherrscht sich:
Weil Ärgern beim TÜV niemals Erfolg bringt.
Freut sich:
Auf die Collector's Edition von **The Witcher 2**.
Nimmt sich:
Ein langes Wochenende, um endlich sein Projekt „PC im alten Volksempfänger" zu Ende zu bringen.

Sebastian Thöing
Online-Redakteur



Spielt aktuell:
Assassin's Creed: Brotherhood (Xbox 360), **Dead Space** und **F1 2010.**
Hat sich Weihnachtswünsche erfüllt:
Es ist zwar nur ein Plasma-TV geworden, dafür aber 50 Zoll groß. 3D-Brillen gibt's passend dazu.
Ist begeistert:
Von seiner neuen Dolce Gusto. So lecker, was diese Maschine fabriziert ...
Wünscht dem Kollegen Schlütter:
Viel Erfolg im neuen Job!

TOP-THEMEN

STRATEGIE
DUNGEONS



KEIN NEUES KONZEPT | Das Strategiespiel **Dungeons** versetzt Sie in die Rolle eines gefallenen Höllenfürsten, der Rache üben will, und mixt dabei **Dungeon Keeper** mit **Die Sims**. Ob das Rezept aufgeht?

ADVENTURE
BACK TO THE FUTURE: EPISODE 1



RÜCKKEHR EINER LEGENDE | Zum 25-jährigen Jubiläum der Filmreihe **Zurück in die Zukunft** veröffentlicht Telltale das dazugehörige Adventure. Wir verraten Ihnen, ob das Spiel mit den legendären Zeitreise-Streifen mithalten kann.

Seite 98

ACTION
TRON: EVOLUTION

ABGEDREHTE WELT | Noch ein Spiel zu einem Film. **Tron: Legacy** läuft seit dem 27. Januar in den Kinos, **Tron: Evolution** soll dessen Geschichte mit dem Vorgänger aus den 80er-Jahren verknüpfen. Doch liegt hier nur ein typisches Spiel zum Film vor oder haben die **Turok**-Entwickler einen Überraschungshit in petto?

INHALT

Action
Tron: Evolution 98

Adventure
Black Mirror 3 96
Back to the Future: Episode 1 100

Rollenspiel
DC Universe Online 94

Strategie
Dungeons 90

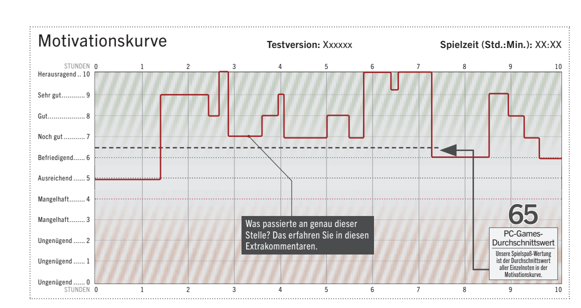
Service
Einkaufsführer 102

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.



Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das derzeitige Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als früher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die neuen PC-Games-Awards



PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.



Editors'-Choice-Award | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir Ihnen uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahren Sie auf Seite 102.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer fordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung



Ab 6 Jahren



Ab 12 Jahren



Ab 16 Jahren



Keine Jugendfreigabe

AUS DIE MAUS | Bei Kämpfen wie diesem gegen zwei starke Gegner hilft meist nur Ausprobieren und es auf mehrere Anläufe ankommen lassen.

Dungeons

Von: Sebastian Weber

Endlich mal so richtig böse sein – Dungeons greift ein bekanntes Konzept auf, scheitert aber an einigen Stellen.

Ich mach Schluss mit dir! Das ist im Prinzip der erste wichtige Satz, den der Antiheld, den Sie in **Dungeons** verkörpern, an den Kopf gedonnert bekommt. Doch genau mit dieser Hiobsbotschaft von seiner Freundin Calypso kommt das Strategiespiel ins Rollen. Sie, ein fieser Höllenfürst, werden von der holden Dämonendame verlassen, die Sie zeitgleich auch noch vom Thron stürzt. Fortan lungern Sie in der obersten Ebene der Unterwelt herum, müssen sich von anderen Dungeon-Lords herumkommandieren lassen (die späteren Boss-Gegner) und arbeiten daran, Ihre Macht wieder zu erlangen und sich an der verräterischen Braut zu rächen.

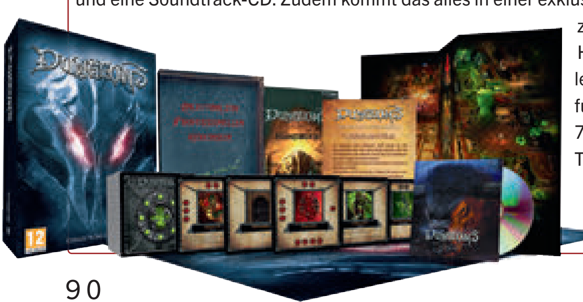
Der 18 Missionen umfassende Weg, um zur Ex-Freundin des Helden zu kommen, erinnert an eine Mischung aus **Dungeon Keeper** und **Die Sims**. Der erste Level besteht natürlich aus einem Tutorial, in dem Sie die Grundlagen des Spiels erklärt bekommen. Allerdings hätten die Entwickler hier ein wenig ausführlicher auf einzelne Spielelemente eingehen können. Denn gerade Dinge wie die Menüs für die Charakterentwicklung entdecken Sie eher durch Zufall, als dass Sie gezielt darauf hingewiesen werden. Zu Beginn jeder der 18 Missionen finden Sie sich in einem vorgegebenen Dungeon wieder, der darauf wartet, von Ihnen ausgebaut und erkundet zu werden. Sie statten Ihre Höhle also mit neuen Räumen, Fallen und Dekorationselementen aus. Letztgenannte benötigen Sie, um Ihr Reich interessanter für Helden zu machen und um Ihren Prestige-Wert zu steigern, mit dem Sie wiederum neue Gegenstände freischalten. Daneben gibt es auch hin und wieder Missionsziele, für die Sie einen bestimmten Prestige-Wert erreichen müssen. Prinzipiell wäre die Idee nicht schlecht, Sie dafür zu belohnen, dass Sie Ihren Dungeon hübsch gestalten, doch das System hat seine Macken. Zum einen bleiben Helden zwar an den Verschönerungen stehen und bewundern diese, jedoch kann man die Kerle damit nicht geschickt durch die Gänge locken – wie vom Spiel versprochen. Zum anderen ist es viel einfacher, sich von seinen Untergebenen einen Raum ausheben zu lassen und diesen dann zum Beispiel mit massenweise Särgen oder Ähnlichem vollzustellen, als die Gänge gewissenhaft zu dekorieren. Dadurch kommt nie der gleiche Spaß wie bei **Die Sims** auf, vielmehr wirkt der Prestige-Wert aufgesetzt und als nervige Pflicht.

Der Bau der genannten Prestige-Objekte kostet wiederum Seelenenergie, eine weitere Währung im Spiel. Diese zapfen Sie aus besiegten Helden, um die Sie sich zuvor gut kümmern müssen. Jeder Held hat nämlich verschiedene Bedürfnisse. Manche wollen kämpfen, andere Schätze finden, wieder andere sind auf der Suche nach Weisheit. Entsprechend platzieren Sie die nötigen Dinge in Ihrem Dungeon, ob nun eine Bibliothek oder fiese Monster.

DIE COLLECTOR'S EDITION

Dungeons erscheint auch in einer Sammleredition, die auf 4.000 Exemplare limitiert ist.

Die Collector's Edition umfasst neben der Vollversion des Spiels ein zweiseitiges Techtree-Poster, eine Komplettlösung für alle 18 Missionen, ein Kartenspiel und eine Soundtrack-CD. Zudem kommt das alles in einer exklusiven Metallbox zu Ihnen nach Hause. Sammler müssen dafür aber etwa 70 Euro auf den Tisch legen.





GEMEIN | Im späteren Spielverlauf können Sie die Effektivität Ihres Dungeons mit Hilfsmitteln steigern. Hier: ein Foltergerät.

ALLEINGANG | Sie treten dem ersten Zwischengegner ohne Hilfe gegenüber und müssen die richtige Taktik herausfinden, um ihn zu besiegen.

BUGS UND PROBLEME

Entwickler Realmforge Studios arbeitet bis zum Release am Spiel und verspricht, dass die unten genannten Fehler bis dahin nicht mehr bestehen.

- **Abstürze**

Immer wieder endet das Spiel unvermittelt, wir landen auf dem Windows-Desktop. Laut Entwickler liegt das an einem Problem mit vereinzelten Speicherständen.

- **Das Spiel friert ein.**

Besonders ärgerlich: Hin und wieder bleibt das Spielgeschehen stehen. Zwar kann man Menüs wie den Skill-Baum noch aufrufen, die Spielfiguren bewegen sich allerdings nicht mehr, abzuspeichern ist auch nicht mehr möglich.

- **Clipping-Fehler**

Einzelne Monster verschwinden in Wänden, sodass Helden auf die Mauern einschlagen – ohne Erfolg. Allerdings bleiben die Jungs dann auch bis in die Ewigkeit dort stehen.

- **KI-Figuren reagieren nicht**

Ab und zu ignorieren die computergesteuerten Figuren ihre Umgebung und bewegen sich nicht, selbst bei Angriffen.

- **Fehlende Texte**

Einige Menüs weisen noch Platzhaltertexte auf (siehe Screenshot).



Dann beobachten Sie die Draufgänger, wie sie durch Ihre Höhle streifen, und warten ab wie eine Spinne in ihrem Netz. Ist der Held zufrieden genug, schlagen Sie zu, prügeln ihn k. o. und lassen ihn ins Gefängnis schaffen, wo Sie seine Seelenenergie aus ihm herausquetschen. Falls das überhaupt nötig ist. Mit genug Geld in der Tasche können Sie auch einfach viele Pentagramme bauen (die Spawn-Punkte der Monster) und dann zuschauen, wie Ihre Dutzenden Biester die Arbeit für Sie erledigen. Das Praktische: Kämpfen erhöht bei den allermeisten Helden den Wert der Seelenenergie; genug Monster sorgen also für fette Beute und besiegen den Abenteurer früher oder später auch selbst. So spielt sich **Dungeons** streckenweise beinahe ohne Ihr Zutun.

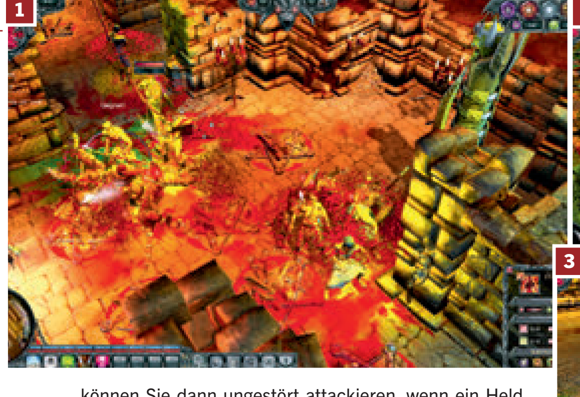
Der Schwierigkeitsgrad ist aber generell recht unausgewogen (siehe Kasten unten). Die oft schlechte künstliche Intelligenz ist daran nicht ganz unschuldig: Gegner reagieren manchmal gar nicht auf Sie oder Monster. Auch Ihr Dungeon-Lord scheint nicht der Hellste zu sein. Wenn er im Kampf angeschlagen dasteht und Sie ihm befehlen, an einen bestimmten Punkt der Karte in Sicherheit zu gehen, dreht sich der Kerl – dort angekommen – gerne um und rennt zurück in den Kampf, ob Sie wollen oder nicht. Wenige Treffer später kippt er aus den Latschen. Solche Ungereimtheiten in der Steuerung und KI nerven auf Dauer. Dafür gestalten die Entwickler die Missionen abwechslungsreich. Mal sollen Sie eine bestimmte Zahl von Wellen anstürmender Helden überstehen, dann sollen Sie Monster eskortieren oder eine Helden-Eskorte überfallen. Später kommen auch gegnerische Dungeon-Lords hinzu, mit denen Sie sich um das Level-Gebiet streiten. Dann erinnert **Dungeons** beinahe ein wenig an **Die Siedler**. Grund: Die Monster-Pentagramme dienen dazu, Ihren Einflussbereich zu erweitern, zudem können Sie feindliche übernehmen. So kommt es immer wieder zur Verschiebung der Machtgrenze, bis man seinen Gegner endlich bezwingen kann.

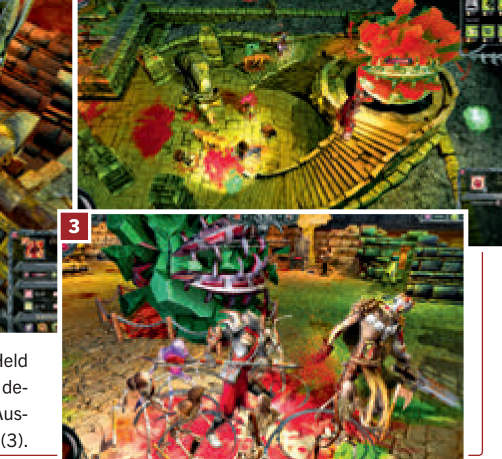
Wie eingangs erwähnt, startet der Rachefeldzug in der obersten Ebene der Unterwelt, von wo Sie sich immer weiter nach unten vorarbeiten. Jede Ebene hat einen Obermotz, sozusagen Ihren Chef. Der nervt immer wieder mit Nebenmissionen, sodass Sie mal Gold opfern oder mal einen bestimmten Raum von Monstern säubern sollen. Irgendwann im Laufe der Spielzeit treten Sie dem Kerl dann gegenüber und hauen ihn in einem Bosskampf um. Danach erlangen Sie die nächste Ebene, was sich mit neuen Monsterarten und geändertem Grafik-Design zeigt – eine nette Idee. Grafisch kommt **Dungeons** zwar eher zweckmäßig als beeindruckend daher, dafür kann sich der Sound hören lassen.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Dungeons erweist sich als sehr inkonsistent, wenn es darum geht, den Spieler zu fordern.

In **Dungeons** dreht sich alles darum, wie viele Helden Sie in Ihren Dungeon locken und wie Sie mit diesen umspringen. Am einfachsten haben Sie es, wenn Sie lediglich viele Pentagramme platzieren und darauf achten, dass die Monster etwas schwächer als die Helden ausfallen. Dann kommt es zwar zu unübersichtlichen Massenschlachten (1), Sie sammeln aber schnell drei- bis vierstellige Werte in den Ressourcen des Spiels. Einfach abwarten, **Dungeons** spielt sich dann fast von selbst. Die KI lässt dabei aber zu wünschen übrig und ignoriert Sie gerne. Ein feindliches Dungeon-Herz können Sie dann ungestört attackieren, wenn ein Held mitmischt (2). Dafür gibt es aber auch Momente, in denen stetiges Ausprobieren, Sterben und erneutes Ausprobieren helfen – bestes Beispiel die Boss-Kämpfe (3).





SO FUNKTIONIERT DUNGEONS

Die Bedienung von Dungeons sowie die Spielmechaniken gestalten sich einfach. Doch manches greift nicht gut ineinander oder wird nicht erklärt.

DUNGEON-HERZ | Der Mittelpunkt Ihres Dungeons und gleichzeitig das wichtigste Objekt. Sobald das Herz keine Energie mehr hat, haben Sie die Mission verloren. Jedoch können Sie dort auch Ihre Monster verbessern, einen Wächter beschwören und so weiter. Funktionen, die allerdings recht gut versteckt sind.

MONSTER- UND HELDENSTÄRKE | Diese Anzeige verrät, welche Stufe die Helden und welche Ihre Monster haben. Über das Dungeon-Herz können Sie diese erhöhen. Allerdings müssen Sie dies gut aufeinander abstimmen, damit keine der beiden Parteien zu stark ist.

CHAMPION-SANDUHR | In den meisten Levels kommen zu bestimmten Zeiten immer wieder Champions in Ihren Dungeon. Das sind besonders starke Helden, die lediglich das Ziel haben, Sie zu vernichten. Anfangs sind diese Kerle noch harte Brocken, später dagegen sind sie recht leicht zu besiegen. Ein Problem des Schwierigkeitsgrades, das häufig auftritt.

GOLD | Das Edelmetall benötigen Sie, um Helden glücklich zu machen, bestimmte Gegenstände für Ihren Dungeon zu kaufen oder um Ihr angeschlagenes Dungeon-Herz zu heilen. Sie bekommen es aber nur, wenn Ihre Goblins graben, oder von besiegten Helden.

SEELENENERGIE | Diese beziehen Sie von glücklichen Helden, weshalb Sie deren verschiedene Bedürfnisse befriedigen müssen. Danach landen die Kerle im Gefängnis, wodurch Sie ihnen die Energie abzapfen. Ein System, das in einem gut durchdachten Dungeon ganz von selbst läuft, was zu einigen öden Momenten führt.

CHARAKTERWERTE UND ZAUBER | Diese drei wichtigen Menüs verschweigt Ihnen das Spiel teilweise beziehungsweise weist es Sie nicht richtig darauf hin. Somit findet man diese mehr oder weniger durch Zufall, und das, obwohl alle drei einen wichtigen Stellenwert im Spielverlauf einnehmen. Sei es, um Ihren Dungeon-Lord zu verbessern oder um Zaubersprüche zu aktivieren. Hier hätten die Entwickler im Tutorial so manche Spielmechanik besser erklären sollen.

PRESTIGE | Um Gegenstände für Räume (hier die Bibliothek) freizuschalten, benötigen Sie einen bestimmten Prestige-Wert. Diesen erhöhen Sie, indem Sie Ihren Dungeon dekorieren. Wie bei **Die Sims** platzieren Sie dafür Möbel in den Gängen und Räumen. Jedoch genügt es auch, einfach einen Raum mit 20 Särgen vollzustellen, was den Gedanken dahinter ad absurdum führt.

Die Vertonung setzt auf professionelle Sprecher und geht nur selten auf die Nerven. Dazu kommt so mancher flapsige Spruch.

Die Bosskämpfe jedoch zehren an den Nerven. Ihr Dungeon-Lord ist an sich ein guter Kämpfer, allerdings steckt er nur wenig Schaden weg. Zwar kann man ihn zu Beginn eines jeden Levels ein wenig aufwerten und Punkte in Skills investieren, jedoch gibt es von diesen im Spielverlauf recht wenige. Deshalb verkommen Kämpfe gegen härtere Gegner schnell zum Trial-and-Error-Marathon. Man rennt zu seinem Gegner, kämpft ein wenig, stirbt, rennt wieder hin, probiert etwas Neues, stirbt und so weiter. Das ist so lange nicht besonders schlimm, solange Sie genug Gold erwirtschaftet haben. Denn wenn Sie das Zeitliche segnen, stehen Sie an Ihrem Dungeon-Herz wieder von den Toten auf, jedoch verliert dieses dann viel Energie. Wenn das Dungeon-Herz keine Energie mehr hat, ist die Mission verloren. Wenn dann in solch einem Moment auch noch ein Champion dazukommt – Helden, die es nur auf die Zerstörung des Dungeon-Herzes angelegt haben –, steigt der Frustfaktor unnötig. Repariert wird Ihr wichtigster Gegenstand mit Gold, das Sie mühsam sammeln müssen. In manchen Situationen fühlt es sich deshalb so an, als würden die Entwickler absichtlich viele harte Widersacher in Ihren Dungeon hetzen, um Sie künstlich unter Druck zu setzen.

Deshalb ist es löblich, dass Realmforge eine regelmäßige automatische Speicherfunktion eingebaut hat. Selbst wenn Sie es dann vergessen sollten, Ihren Fortschritt manuell zu sichern, kommen Sie leicht wieder an den aktuellsten Stand im Spiel, vorausgesetzt es tritt kein Fehler auf. Wenn das Spiel speichert, hält der Spielverlauf oftmals für ein paar Sekunden an, manchmal auch für immer. Teilweise werden Speicherstände aber auch beschädigt (siehe Kasten Bugs und Probleme). Realmforge hat versprochen, dass solche Fehler zum Release nicht mehr auftreten. Ein Versprechen, das für die Mängel im Spielverlauf allerdings nicht gilt. ❑

MEINE MEINUNG |

Robert Horn



„Dann doch lieber den Klassiker spielen"

Dungeon Keeper hat sich in meinem Hirn in der nostalgisch-verklärten „Früher gab es so tolle Spiele"-Ecke eingenistet. Dabei hat der Titel den Vorteil, dass er auch heute noch wunderbar spielbar ist. **Dungeon Keeper** ist ein zeitloser Klassiker. Schön, dass sich ein deutsches Studio an einem Quasi-Nachfolger versucht, dachte ich mir. Im Nachhinein lag da vielleicht mein Fehler: zu viel **Dungeon Keeper** in **Dungeons** zu erwarten? Vielleicht, denn mit dem leichtgängigen Original hat dieses Spiel weniger zu tun, als ich mir erhofft hatte. Die Erklärung des Spielprinzips bleibt über lange Strecken dürftig, viele Spielelemente erscheinen aufgesetzt und gezwungen und mein Dungeon-Lord ist ein blinder Nichtsnutz, der ohne Hilfe kaum von einem Ende seines Kerkers zum anderen kommt. Wer wie ich das Original liebt, wird definitiv enttäuscht.

MEINE MEINUNG |

Sebastian Weber



„Ich hatte mehr erwartet. Eher mau als wow!"

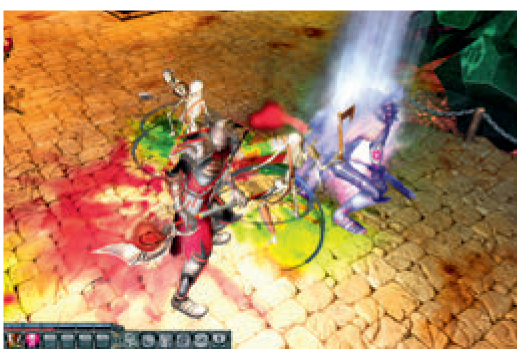
Die Grundidee von **Dungeons** gefällt mir ja, aber die Umsetzung lässt zu wünschen übrig. Das Dekorieren des Dungeons nervt eher, als dass es Spaß macht. Je besser man die Spielabläufe verstanden hat, desto weniger muss man selbst machen, denn dann arbeitet **Dungeons** streckenweise alleine für Sie. Dazu kommen etliche Bugs, die zwar angeblich zum Release nicht mehr bestehen sollen, doch ob Realmforge Studios dieses Versprechen hält, wissen wir natürlich nicht. Immerhin punktet **Dungeons** in Sachen Missionsdesign, auch wenn das Spiel das Rad nicht neu erfindet. Und auch der Humor passt gut zum quietschbunten Treiben, selbst wenn er stellenweise ein wenig zu aufgesetzt wirkt. Alles in allem bleibt ein nettes Strategiespiel, das im Grunde Spaß macht, aber an zu vielen nervigen Kleinigkeiten scheitert.



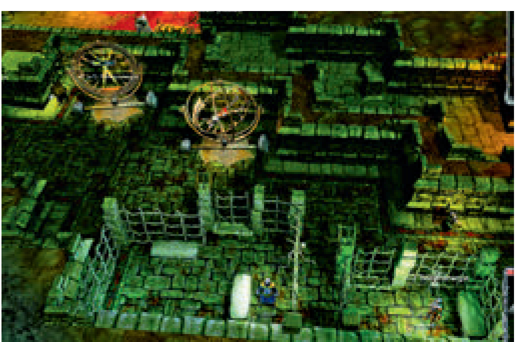
1 **LEICHTES SPIEL** | Zu Beginn von **Dungeons** stellen die Helden, die in Ihr Reich eindringen, keine Bedrohung dar. Sie hauen die Jungs locker um und verdienen so leicht Seelenenergie.



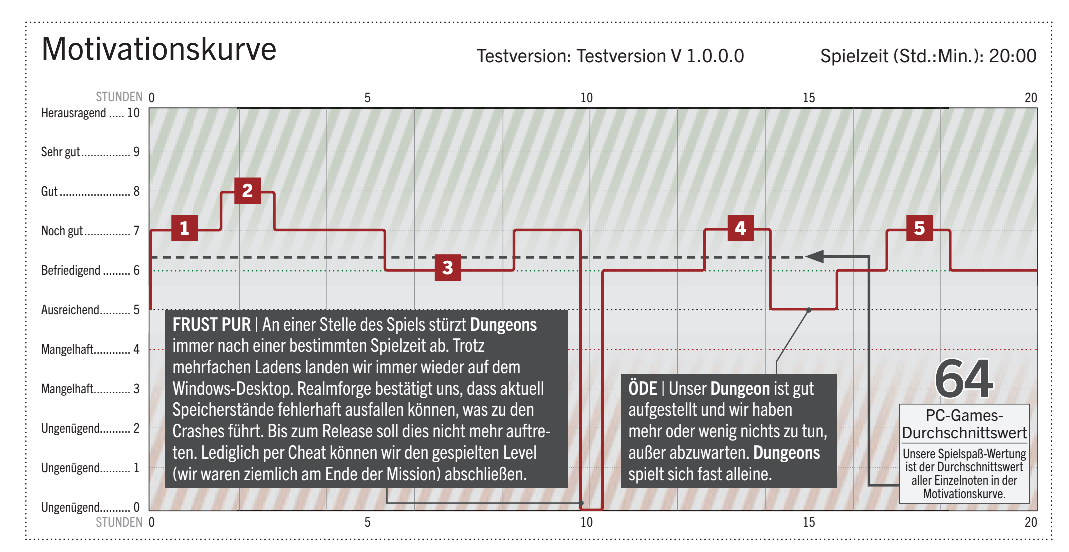
2 **HARTER BROCKEN** | Dieser dicke Typ ist der erste schwerere Gegner. Wenn Sie ihn besiegen, dürfen Sie ihn fortan als Wächter für Ihr Dungeon-Herz beschwören. Eine große Hilfe.



3 **NERVIG** | Der erste Boss-Gegner, der Zombie-König, fällt enorm stark aus und erfordert eine bestimmte Taktik. So braucht es etliche Versuche, bis das Biest endlich ins Nirwana verschwindet – etwas nervig.



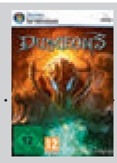
4 **NEUE EBENE, NEUE SPIELZEUGE** | In jeder Ebene warten andere Monsterarten und unverbrauchte Gegenstände auf Sie. Hier bekommen wir endlich die Möglichkeit, Helden zu foltern, was mehr Energie bringt.



PRAKTISCH | Gegnerische Pentagramme lassen sich übernehmen, solange Sie in dieser Zeit nicht attackiert werden. Das erweitert Ihren Einflussbereich.

5 **HARTE NUSS** | Wenn Sie in einer Mission gegen einen anderen Dungeon-Lord antreten (oder gegen mehrere), dann stellen Sie sich auf einen langwierigen Level ein. Die Kerle agieren einigermaßen schlau und sind recht stark. Sonst kann man dies von der KI nicht behaupten.

DUNGEONS



Ca. € 40,-
27. Januar 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Aufbau-Strategie
Entwickler: Realmforge Studios
Publisher: Kalypso
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Für den vollen Support müssen Sie sich für den Kalypso-Launcher registrieren. Dann lädt das Spiel Patches automatisch herunter. Dies ist aber nicht verpflichtend. Zum eigentlichen Kopierschutz traf Kalypso keine Aussage.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Bunt und zweckmäßig, aber kein optisches Highlight
Sound: Gute Vertonung, die in seltenen Fällen nervt; belanglose Musik
Steuerung: Einfache Steuerung, die aber teilweise zu Verwirrung sorgt, da Tasten doppelt belegt sind (Beispiel: rechte Maustaste)

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2.0 GHz Dual-Core-CPU, 2 GB RAM, 256 MB Direct-X-9.0c-Grafikkarte (ab Shader Modell 3.0)
Empfehlenswert: 2.6 GHz Dual-Core-CPU, 4 GB RAM, 512 MB Direct-X-9.0c-Grafikkarte

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Dungeons verzichtet auf explizite Gewalt, kommt eher comichaft daher. Spärliche Bluteffekte bleiben aber nicht aus.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Unsere Testversion stürzte einige Male ab oder fror ein. Auch sonst traten noch etliche Bugs auf. Realmforge hat aber zugesichert, noch bis zum Release am Spiel zu arbeiten und bestehende Fehler zu beseitigen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Abwechslungsreiches Missionsdesign
- ➕ Variation der Monster und Gegner durch Aufteilung in mehrere Ebenen
- ➕ Stellenweise netter Humor
- ➖ Tutorial lässt Erklärungen vermissen
- ➖ Unausgewogener Schwierigkeitsgrad
- ➖ Mängel in der künstlichen Intelligenz
- ➖ Teilweise öder Spielverlauf, da zu wenig Interaktion nötig
- ➖ Prestige-Objekte erweisen sich eher als nerviges denn als spaßiges Element.
- ➖ Einige frustrierende Bugs (die allerdings noch behoben werden sollen)

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **64**



STORYTRÄCHTIG | Nicht nur in den Comic-Zwischensequenzen, sondern auch in den zahlreichen Aufträgen spielen bekannte Charaktere wie Superman oder Batman eine tragende Rolle.

ECHSEREI | Auch Fernkämpfer wie dieser Echsen-Soldat lassen sich erstellen.

DC Universe Online

Von: Sascha Lohmüller

Prügeln Sie sich an der Seite von Superman oder Batman durch Sonys neuestes MMORPG.

KEIN TESTURTEIL?

Sie wundern sich sicher, dass wir kein finales Testurteil abgeben. Die Erklärung: Wir tummelten uns zwar runde 20 Stunden in der Beta von **DC Universe Online**. Wie das bei MMORPGs jedoch so ist, hängt viel Spielspaß vom sogenannten „Endgame“, also der Beschäftigung auf der Maximalstufe, ab. Diese konnten wir in der kurzen Zeit nicht erreichen. Und auch was die Qualität der späteren Instanzen, die finale Klassenbalance sowie die Serverstabilität unter Live-Bedingungen betrifft, lässt sich noch längst kein finales Urteil abgeben. Hier zeigen die ersten Tage und Wochen nach dem Spielstart, ob **DCUO** in allen Belangen rund läuft.

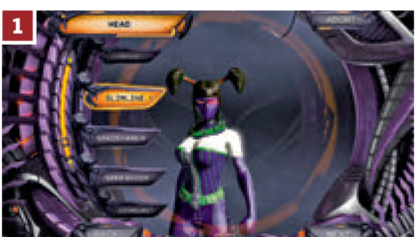
Welcher Comic-Freund hat sich nicht insgeheim schon immer gewünscht, einmal einen Superhelden zu verkörpern? Gemeinsam mit Superman Feinde zu verdreschen oder zusammen mit Lex Luthor Metropolis zu terrorisieren? Zumindest virtuell geht dieser Wunsch dank **DC Universe Online** nun in Erfüllung.

Die Hintergrundgeschichte von DCUO spielt in einer fiktiven, von den zahlreichen Comic-Vorlagen abweichenden Welt. In einer großen Schlacht segnen beinahe alle Superhelden und -schurken, darunter Flash, Green Lantern, Batman, Joker, Harley Quinn, Wonder Woman und Superman, das Zeitliche. Als einer der letzten Überlebenden wird Lex Luthor kurz darauf Zeuge, wie der außerirdische Unhold Brainiac das Wissen der Erde „extrahieren“ will. Das bedeutet nichts anderes, als Großteile des Planeten zu dematerialisieren und die so gewonnenen Informationen zu speichern. Herr Luthor klaut daraufhin eine Handvoll Mikroroboter mit diesen gespeicherten Informationen und reist in der Zeit zurück. Dort warnt er die Superhelden und schießt die Mikroroboter in die Erdatmosphäre. Diese sogenannten Exobytes befallen daraufhin normale Zivilisten und verwandeln sie in eine neue Armee von Übermenschen. Als ein solcher kämpfen Sie fortan unter der Führung der bekannten Comic-Charaktere gegen Brainiacs Schergen und fechten alte Animositäten zwischen Helden und Schurken aus.

Nach dieser Einleitung in die Hintergrundgeschichte erstellen Sie sich in einem sehr komfortablen Editor den Charakter Ihrer Wahl. Ob Sie sich dabei von einer bekannten Comic-Persönlichkeit inspirieren lassen oder gänzlich frei herumfuhrwerken, bleibt Ihnen überlassen. Neben Fraktionszugehörigkeit (Gut oder Böse) und Aussehen bestimmen Sie noch die Art Ihrer Bewaffnung und Fortbewegung, Ihre Spezialkräfte sowie einen prominenten Mentor. Neben unterschiedlichen Story-Details bestimmen Sie so die verfügbaren Talentbäume und die tragbare Ausrüstung. Nettes Detail: Egal welche Gegenstände Sie später anlegen, Sie dürfen unabhängig davon bestimmen, wie Ihr Charakter aussieht. Sowohl Ihr Anfangs-Look als auch jede gefundene Rüstung wird nämlich gespeichert und lässt sich in einer Art zweites Inventar als äußerlich dargestellte Erscheinung auswählen.

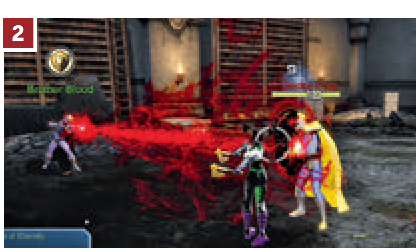
Nach einem kurzen Tutorial, in dem Sie von einem Brainiac-Schiff entkommen, landen Sie in einer der beiden bekannten Städte Metropolis oder Gotham City. Die anfänglichen Quests halten sich dabei weitestgehend an Genre-Standards: Töte 20 Gegner X und sammle 14 Gegenstände der Marke Y. Da Ihr Charakter nun mal mit übermenschlichen Fähigkeiten gesegnet ist, fallen diese Aktivitäten zumindest eine Ecke großspuriger aus. Als Schurke etwa verwandeln Sie Passanten in Dämonen, als Held beschützen Sie Unschuldige vor fiesen Monstern und Robotern. Wirklich innovative Questmechaniken sucht man jedoch zumindest während der ersten 10 bis 20 Spielstufen vergeblich. Hier bietet **DCUO** gehobenen Genredurchschnitt – nicht mehr, aber auch nicht weniger.

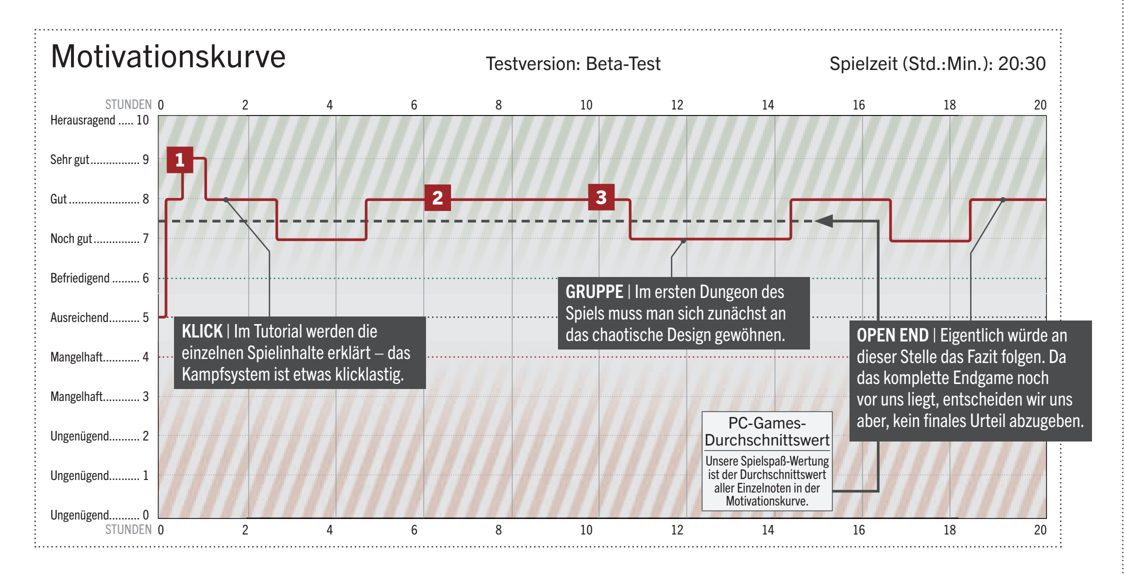
Etwas eigenständiger wirkt da schon das Kampfsystem. Zwar hängt Ihr verursachter Schaden nach wie vor von rollenspieltypischen Zahlenwerten ab und auch die auslösbaren Spezialattacken kennt man von der Konkurrenz. Die Ausführung all des-



◀ **BASTELEI** | Der Charakter-Editor ist wunderbar. Ob Sie sich von Helden inspirieren lassen oder frei herumbasteln, bleibt Ihnen überlassen.

▶ **CHEFSACHE** | Am Ende längerer Questreihen treffen Sie auf Bossgegner, oft werden Sie dabei von bekannten Charakteren unterstützt.





sen erinnert jedoch mehr an Third-Person-Actionspiele als an ein RPG. Mit der Zeit lernen Sie immer mehr Kombo-Attacken, die sich mit einer Kombination aus linker und rechter Maustaste auslösen lassen. Der einzige Haken an der ganzen Sache: Das Kampfsystem verkommt schnell zu einer Klickorgie à la **Diablo 1**.

Für besiegte Gegner und erledigte Quests erhalten Sie Ausrüstungsgegenstände, Geld und Erfahrungspunkte. Bei einem Stufenaufstieg verteilen Sie Talentpunkte in insgesamt fünf verschiedenen Talentbäumen. Vier davon bestimmen Sie durch die Wahl Ihrer Superkräfte (2), Ihrer Bewaffnung (1) sowie Ihrer Fortbewegungsart (1) bei der Charakter-Erstellung. Dadurch ergibt sich eine enorm hohe Zahl an verschiedenen „Klassen". Ein fliegender Feuermagier mit Maschinengewehr ist genauso möglich wie ein akrobatischer Heiler mit einer Zweihandwaffe – vorbildlich!

Nach rund zehn Stufen eröffnen sich Ihnen erstmals Spielinhalte abseits normaler Quests. So stürzen Sie sich in PvP-Duelle oder Vier-Spieler-Instanzen. Ab der Maximalstufe 30 nehmen Sie gar an Schlachtzügen teil. Während der Betaphase konnten wir jedoch nur wenige Instanzen besuchen. Die spielen sich chaotischer als von MMORPGs gewohnt, da auch kleinere Alleingänge möglich sind. Aber Sie verkörpern ja auch einen Superhelden! Ob das Endgame ähnlich abwechslungsreich ausfällt, muss sich jedoch erst noch zeigen. ❑



ES WERDE LICHT! | Typisch Superheld – bei den zahlreichen Kämpfen geht es sehr effektreich zu.

MEINE MEINUNG |

Sascha Lohmüller

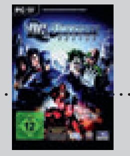


„Nicht bahnbrechend, aber sehr unterhaltsam!"

Ich spiele jetzt schon seit der Erfindung von Energydrinks und Pizzabringdiensten Online-Rollenspiele und ich muss sagen, dass ich bisher selten von einem Titel überrascht wurde. **DC Universe Online** war jedoch so ein Fall. Mit den bisher erschienenen Superhelden-MMOGs konnte ich nämlich herzlich wenig anfangen. Bei **DCUO** jedoch sprang der Funke sofort über. Klar, grafisch gibt es hübschere Genre-Vertreter (**Aion**) und andere Konkurrenten bieten eine größere Spielwelt und -tiefe (**WoW**). Dennoch zieht einen die gelungene Atmosphäre sofort in ihren Bann, gerade wenn man mit den Comics und Filmchen groß geworden ist. Dank des umfangreichen Editors ist es ein Heidenspaß, sich einen Helden (oder Schurken) nach eigenem Geschmack zusammenzuschustern und fortan an der Seite von Batman, Superman, Joker, Riddler und wie sie alle heißen in die Schlacht zu ziehen. Aufgrund der für ein MMORPG relativ kurzen Spielzeit, die ich in der Beta verbringen konnte, lässt sich jedoch noch nicht sagen, ob **DCUO** genug Inhalte bietet, um langfristig zu motivieren.

DC UNIVERSE ONLINE

Ca. € 50,- + Abo-Gebühr
12. Januar 2011



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Sony
Publisher: Sony
Sprache: Deutsch/Deutsch
Kopierschutz: Sie benötigen ein Station-Konto bei Sony. **DCUO** lässt sich ausschließlich online spielen.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Zweckmäßige, dennoch schicke Grafik, sehr stylishe Comic-Sequenzen
Sound: Gelungene Sprachausgabe, dezente Musik, lediglich einige Sprachsamples wiederholen sich zu oft
Steuerung: Standard-MMORPG-Steuerung per Maus und Tastatur. Kämpfe arten mitunter in Klickorgien aus.

ABONNEMENT-OPTIONEN

€ 12,99 für einen Monat, € 34,99 für drei Monate, € 64,99 für sechs Monate, € 124,99 für zwölf Monate oder € 179,99 für ein Abonnement auf Lebenszeit

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: P4 3 GHz / Athlon X2 3800+, 1 GB RAM (2 GB Vista/7), Geforce 7900 GT/Radeon X1950 Pro
Empfehlenswert: Core 2 Duo E8400 / Phenom II X3 740 BE, 3 GB RAM (4 GB Vista/7), Geforce GTX 260 / Radeon HD 4890

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Es fließt keinerlei Blut in den Kämpfen und auch sonst ist die Gewalt comicartig übertrieben. Nichtsdestotrotz stehen Krieg und Kämpfe im Mittelpunkt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Während des Beta-Tests traten hier und da noch kleinere Grafikfehler auf und das Spiel stürzte beim Beenden auf den Desktop mit einer Fehlermeldung ab. Sonstige Bugs und Abstürze waren nicht zu vermelden, ebenso wenig Lags.

PRO UND CONTRA

- ➕ Stimmige Comic-Atmosphäre
- ➕ Großartiger Helden-Editor
- ➕ Enorme Vielzahl an unterschiedlichen Charakterspezialisierungen
- ➕ Solides Quest-Design
- ➕ Inhalte für PvE- und PvP-Spieler
- ➖ Etwas eintöniges Kampfsystem
- ➖ Wenig Innovation
- ➖ Dezent chaotische Instanzen, an die man sich erst gewöhnen muss
- ➖ Relativ kleine Spielwelt zu Beginn (zwei Städte)

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES
SPIELSPASS
WERTUNG





HOKUSPOKUS | Je mehr Okkultes in der Story behandelt wird, desto abgedroschener wirkt sie. Die besten und spannendsten Momente des Spiels kommen dafür meist ganz ohne Mystery aus.

DRAMA | Darren ist in **Black Mirror 3** von einer bösen Macht besessen, die Dorfbewohner fürchten ihn.

Black Mirror 3

Von: Felix Schütz

So gut wie erwartet, aber nicht besser als erhofft: das Finale der Grusel-Trilogie.

Wenn der Abspann von **Black Mirror 3** über den Bildschirm flimmert, muss man sich das Lachen verkneifen. Denn es ist albern, was Cranberry dem Spieler hier auftischt: Ein Spiegel, der Seelen raubt, Schattenwesen erzeugt und Böses tut, dazu ein uralter Familienfluch, Geisterschwerter, Untote, Dimensionsportale, Kreuzritter, Exorzismen, Dämonen und noch ein gefühltes Dutzend an Mystery-Klischees werden hier nicht nur kräftig verrührt, sondern – und das ist das Komische – auch ausgiebig erklärt. Denn das ist es, was **Black Mirror 3** tut: Es schließt die Geschichte um den Fluch der Familie Gordon ab, es begründet, es gibt Antworten auf Fragen, die man gar nicht gestellt hat – die Story driftet dabei ins Trashige ab.

Trotzdem ist Black Mirror 3 weder schlecht noch enttäuschend, ganz im Gegenteil! Bis auf den Schluss macht die Story nämlich das, was sie soll: Sie knüpft unmittelbar an den guten Vorgänger **Black Mirror 2** an, sie verläuft sich nicht in unnötigen Nebenaufgaben und führt alle Entwicklungen und Handlungsstränge zusammen. Erneut ist Darren Michaels der tragische Held der Erzählung – verflucht, verhaftet und von brutalen Visionen geplagt, ist es seine Mission, das Unheil rund um seine verwunschene Familie aufzuhalten. Dabei gelingt es den Autoren abermals, spannende und unerwartete Situationen aufzubauen, etwa wenn Darren sich eingeschlossen in einem Sarg wiederfindet oder des Nachts von riesigen Wölfen gejagt wird. Hier überrascht **Black Mirror 3** und motiviert zum Weiterspielen.

Anfänger seien gewarnt: Black Mirror 3 ist für Spieler, die den zweiten Teil nicht kennen, kaum zu begreifen. Es gibt nur wenige Erklärungen, keine Zusammenfassung oder ein Personenregister, das Einsteiger durch das Geflecht aus Namen, Orten und Hokuspokus leiten könnte. Spielen Sie zumindest den Vorgänger, bevor Sie **Black Mirror 3** beginnen!

Anders als der zweite Teil spielt **Black Mirror 3** fast ausschließlich im Familienschloss der Gordons und der umliegenden Gegend – ein Dorf, eine Kapelle, einen Friedhof, diverse Gruften, all das besucht man oft, vielleicht zu oft. Damit das nicht langweilig wird, erlebt man diese Orte zu verschiedenen Tageszeiten bei unterschiedlichen Wetterbedingungen – nachts bei stimmungsvoll umgesetztem Gewitter wirkt ein hübscher Feldweg eben finster und bedrohlich. Ein anderer Grund, weshalb man Cranberry den Mangel an Locations nicht verübelt, ist die sehr gute Steuerung: Darren verlässt Raumausgänge flink per Doppelklick, eine prima Hotspot-Anzeige lässt kein Objekt unentdeckt und auf einer Übersichtskarte darf man alle besuchten Orte blitzschnell ansteuern. Prima! Hinzu kommt der aus dem Vorgängerspiel bekannte, intelligente Mauscursor, der sogleich anzeigt, ob man ein Item mit einem anderen Objekt oder Hotspot benutzen kann. Zudem lassen sich Items aus dem Inventar auch per Mausrad durchschalten und unnütze Hotspots werden nach dem ersten Absuchen einfach ausgeblendet.

Dieser Bedienkomfort ist auch nötig, denn die Rätsel sind zwar immer noch von hoher Qualität, erreichen aber nicht durchgängig das Niveau des Vorgängerspiels. Deshalb sieht man sich hin und wieder dazu verleitet, alte Locations nochmals abzusuchen oder wahllos die vielen, vielen Gegenstände im Inventar mit-

KAUFTIPP: DIE BLACK MIRROR COLLECTION

Für faire 48 Euro erhalten Sie die gesamte Black-Mirror-Trilogie auf einen Schlag. Obendrein packt dtp noch ein paar kleine Extras in den hübschen Schuber.



BLACK MIRROR 2 (2009)
Wertung in PC Games 11/09: 82
Die Fortsetzung wurde vom Hamburger Studio Cranberry entwickelt und spielt zwölf Jahre nach dem ersten Teil. Der Amerikaner Darren Michaels, Sohn von Samuel Gordon, übernimmt hier die Hauptrolle und kehrt zu den Ursprüngen der Tragödie in seiner Familie zurück.

BLACK MIRROR (2004)
Wertung in PC Games 05/04: 81
Das erste **Black Mirror** erzählt die Geschichte von Samuel Gordon, der ein finsteres Schloss erforscht und dort auf einen uralten Familienfluch stößt. Da es 2004 kaum Adventures gab, erntete das Werk des tschechischen Studios Future Games ungewöhnlich viel Beachtung. Kritiker lobten die düstere Stimmung und die Sprachausgabe, bemängelten aber den zähen Spielfluss und das schwache Ende.

BLACK MIRROR 3 (2011)
Das Finale der Trilogie knüpft direkt an das Ende des zweiten Teils an und führt die Geschichte rund um die Gordons zu einem passablen Ende.

BONUSINHALTE | Die Sammleredition enthält neben den drei Spielen auch eine Soundtrack-CD, ein Artbook, ein Poster mit dem Stammbaum der Gordons und eine Postkarte.

NAHAUFNAHME | Solche Detailrätsel lassen sich auf Wunsch überspringen – das ist gut, denn nicht alle sind gelungen.

TEAM | Gegen Spielende gesellt sich mit der uncharismatischen Valentina ein zweiter spielbarer Charakter hinzu. Sie ist für einige Rätsel unverzichtbar.

einander zu kombinieren, falls man mal nicht weiterweiß – in solchen Momenten wehrt die gute Steuerung Frustgefühle ab. Ärgerlich ist jedoch, dass sich Darren in manchen Fällen weigert, nützliche Items aufzusammeln – das tut er nämlich erst, wenn er zuvor etwas anderes erledigt hat. Positiv fallen dafür das automatische Notizbuch und Tipps von Darren auf, dank denen der Spieler meistens genau weiß, was er zu tun hat. Leider trifft das nicht auf die letzten Spielstunden zu, hier lässt die Qualität der Puzzles nach. Tiefpunkt des Spiels ist ein Rätsel kurz vor Spielende, in dem Darren einige Gegenstände in eine Schale legen soll – wer diese Aufgabe, bei der es deutlich an Hinweisen mangelt, aus eigener Überlegung heraus schafft, hat unseren Respekt verdient. Immerhin: Auf Wunsch darf man derartige Rätsel auch einfach überspringen.

Überwiegend gute Sprecher und passende Musik ergänzen die sauber gerenderte, düstere Grafik. Nur selten leidet die dichte Atmosphäre, etwa wenn kurze, lieblos gerenderte Videos eingespielt werden, die ziemlich unfertig wirken. Ärgerlich ist auch die Vertonung von Valentina, einer neuen spielbaren Figur in **Black Mirror 3**: Sie ist wichtig, man schaltet gegen Spielende häufig per Button zwischen ihr und Darren hin und her. Und ausgerechnet sie trägt ihre Texte quälend langsam vor, was dazu verleitet, ihre zähen Passagen per Mausklick zu überspringen. Zu guter Letzt müssen sich die Autoren des Spiels noch einen Vorwurf gefallen lassen: Die einblendbaren Texte weisen ungewöhnlich viele Rechtschreibfehler auf – das ist nicht hochdramatisch, muss aber auch nicht sein. Hier darf Cranberry ruhig einen kleinen Patch nachliefern. ❑

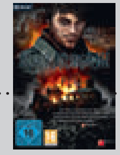
MEINE MEINUNG |
Felix Schütz



„Ziemlich trashig, aber dafür prima umgesetzt"

Mir ist schleierhaft, warum sich die Autoren mit dem Finale ihres Spiels so schwer tun. Bei all dem Mystery-Gerede gruselt sich doch wirklich keiner mehr! Doch da man diesen Vorwurf im Grunde jedem **Black Mirror**-Spiel machen kann, dürfen Fans der Reihe auch diesmal wieder beherzt zugreifen: **Black Mirror 3** ist ein kraftvolles, sauber gemachtes Adventure und damit ein würdiger Abschluss der Reihe. Gute Atmosphäre, motivierende Rätsel und erstklassige Spielbarkeit lassen sich eben nicht so leicht von ein paar Story-Schnitzern unterkriegen.

BLACK MIRROR 3



Ca. € 32,-
4. Februar 2011

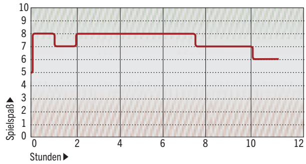
ZAHLEN UND FAKTEN
Genre: Adventure
Entwickler: Cranberry Production
Publisher: dtp
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: ProtectDVD. Disc muss beim Spielen im Laufwerk liegen.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG
Grafik: Netter Mix aus 3D-Charakteren und schönen 2D-Hintergründen.
Sound: Die meisten Sprecher sind gut und der Soundtrack passt prima.
Steuerung: Gut! Komfortable, schnelle Mausbedienung und kurze Laufwege.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum: Intel P4 mit 2,0 GHz/Athlon XP 2000+, Radeon 9800 GT/Geforce 6800 GT,1 GB RAM (unter WinXP)
Empfehlenswert: Core 2 Duo E6300/ Athlon 64 X2 5000+,Radeon HD 4850/Geforce 8800 GT, 2 GB RAM

JUGENDEIGNUNG
USK: Ab 16 Jahren
In Dialogen wird geflucht, Misshandlungen von Menschen werden angedeutet, Leichen sind zu sehen. Wirklich brutal wird es jedoch nie.

DIE TEST-ABRECHNUNG
Testversion: Goldmaster
Spielzeit (Std.:Min.): 11:00



Das Spiel stürzte im Test zwei Mal ab, das Bild fror ein. In einem Fall lag dies an fehlerhaften Kopierschutztreibern, das Spiel ließ sich danach nicht mehr starten. Erst eine Neuinstallation der Protect-DVD-Treiber half hier weiter.

PRO UND CONTRA
- ➕ Meist faires, gutes Rätseldesign
- ➕ Minispiele lassen sich überspringen
- ➕ Automatisches Tagebuch
- ➕ Schön gerenderte Umgebungen
- ➕ Stimmungsvolle Effekte wie Regen, Nebel und Gewitter
- ➕ Story meist spannend erzählt
- ➕ Knüpft prima an **Black Mirror 2** an
- ➕ Gruselige, gut eingesetzte Musik
- ➕ Reisekarte kürzt Laufwege ab
- ➕ Ordentliche Sprachausgabe …
- ➖ … bis auf die von Valentina
- ➖ Überfrachtetes, trashiges Finale
- ➖ Unspektakuläre Render-Videos
- ➖ Ein paar wenige Rätsel werden nicht ausreichend erklärt.
- ➖ Helden nehmen manche Items erst nach bestimmten Aktionen mit.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL
PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **80**

Von: Sascha Lohmüller

Ein Spiel soll die Storylücke zwischen Urfilm und neuester Kinoadaption schließen. Dabei geht jedoch so einiges schief.


CHOREOGRAFIE | Mitunter sehen Kämpfe wunderbar akrobatisch aus, meist hämmern Sie jedoch nur stumpf auf die Maustasten.

Tron: Evolution

AUF DVD
• Video zum Spiel

In der vergangenen Ausgabe berichteten wir Ihnen ja bereits anhand einer fertigen UK-Xbox-360-Version von unseren Eindrücken zu **Tron: Evolution**. Dummerweise haben sich unsere Befürchtungen bezüglich der Steuerung und des Schwierigkeitsgrades auch für die USK-PC-Version bewahrheitet.

Storytechnisch schlägt der Titel eine Brücke zwischen dem Original-Kinofilm aus dem Jahre 1982 sowie dem neuesten Streifen, der am 27. Januar in den hiesigen Lichtspielhäusern angelaufen ist. Ohne jemals einen dieser Filme gesehen zu haben, werden Sie in **Tron: Evolution** wahrscheinlich nur Bahnhof verstehen. Wir empfehlen Ihnen, sich erst beide Filme anzuschauen, da die Story auch für Kenner des Urfilms oftmals konfus und verwirrend ist. Wirklich gut eingefangen wird hingegen der **Tron**-typische Stil. Die düstere Cyber-Welt wird von Schwarz- und Neon-Tönen dominiert. Die meisten Gegenden und Personen leuchten blau oder grün, von Viren befallene hingegen rot oder gelb. Das sorgt für mächtig viel Atmosphäre, selbst in Momenten, in denen man der Story nicht ganz folgen kann.

Das Spielgeschehen orientiert sich hingegen größtenteils am letzten Teil der **Prince of Persia**-Reihe. In der Rolle des Programms Anon sollen Sie für Frieden in der Welt von **Tron** sorgen, indem Sie einen Virus stoppen. Da Viren meist äußerst aggressiv vorgehen, kommt es in regelmäßigen Abständen zu Kämpfen. Als Waffe dient Ihnen wie im Film ein Diskus, den Sie den feindlichen Programmen entgegenschleudern oder vor den Kopf donnern. Zudem können Sie feindliche Wurfgeschosse abblocken sowie einen verheerenden Spezialangriff zünden – genug angesammelte Energie vorausgesetzt. In der Theorie ergeben sich dadurch schön choreografierte, abwechslungsreiche Gefechte. In der Praxis jedoch wiederholen Sie einfach immer wieder denselben Angriff, bis der Gegner hinüber ist. Nur selten ist eine spezielle Taktik vonnöten.

Zwischendurch stecken Sie durch Stufenaufstiege verdiente Punkte an speziellen Terminals in Upgrades – für den Spielverlauf notwendig ist keines davon. Immerhin finden Sie im Laufe des Spiels vier verschiedene Frisbee-Scheiben mit speziellen Effekten, sodass ein Gefühl von Weiterentwicklung bleibt.


1
ATMOSPHÄRE | Die düstere, kühle Cyber-Welt der **Tron**-Filme wird wunderbar eingefangen und macht Lust auf mehr.


2
RADL | Die erste Lichtrenner-Passage lernen wir nach und nach auswendig, da rechtzeitiges Ausweichen zunächst Glückssache ist.

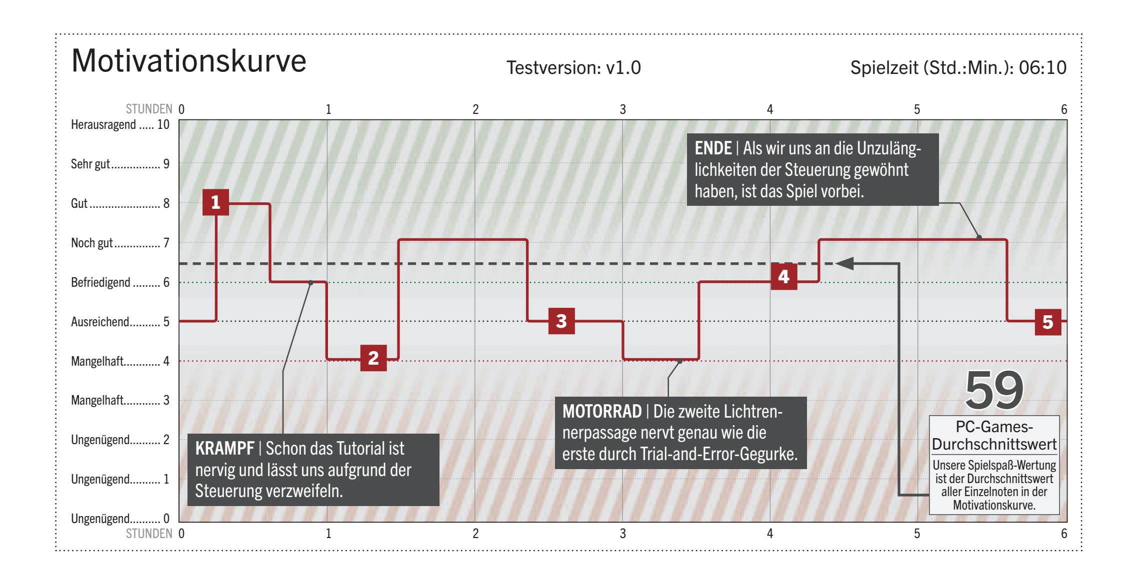

3

VIELEN TANK | Der Panzer fährt nicht nur ermüdend langsam, auch der Anspruch sinkt in den Gähnbereich: Gegner wehren sich kaum.

MEINE MEINUNG | *Sascha Lohmüller*

„Eine Enttäuschung fast auf ganzer Linie – schade um die tolle Lizenz.“

Als Fan des originalen **Tron**-Films von 1982 habe ich mich enorm sowohl auf den neuen Streifen als auch auf das Spiel gefreut. Der Film lief bis zur Drucklegung dieses Artikels leider noch nicht in den hiesigen Kinos, aber erste Kritiken haben bereits meine Vorfreude gedämpft. Das Spiel hingegen hat mit meiner Vorfreude noch weitaus schlimmere Dinge angestellt. Der Stil und die Atmosphäre sind zwar wunderbar eingefangen, aber durch die verhunzte Steuerung, den oftmals unfairen Schwierigkeitsgrad und das lästige Trial-and-Error-Gemurkse musste ich mich regelrecht zwingen, bis zum Ende durchzuhalten. Und für den Mehrspieler-Modus reichen zwei einfache Worte: aufgesetzt, überflüssig. Schade!



Ebenfalls beim persischen Prinzen abgeguckt sind zahlreiche Kletter- und Sprungeinlagen. Auch hier scheitert die Praxis trotz guter Theorie. Aufgrund der ungenauen Steuerung macht Ihr Alter Ego nämlich oftmals nicht das, was es eigentlich soll. Sprünge enden regelmäßig in Abgründen, der Charakter läuft Wände hoch, an denen er entlanglaufen soll, und auch bei den Parkour-Sprints rennen Sie oft genug einfach nur an Objekten vorbei statt darüber. Zudem sind manche Passagen von vornherein so designt, dass Sie erst nach einem unfreiwilligen Tod Ihrer Spielfigur sehen, wo es eigentlich weitergeht. „Trial and Error“ als Designentscheidung? Ganz schlechte Idee, liebe Entwickler. Fairerweise setzt das Spiel alle zwei Minuten einen Rücksetzpunkt. Dass man jeden zweiten davon mehrmals nutzt, ist jedoch sicher nicht Sinn der Sache. Vielleicht haben die Macher des Spiels ja selbst gemerkt, dass sie es beim Schwierigkeitsgrad oder Leveldesign hier und da verbockt haben. Kleiner Grund zum Aufatmen: Anders als in der UK-Konsolenversion lassen sich Zwischensequenzen per Mausklick abbrechen. In unserer Anspiel-Session im letzten Monat war es noch so, dass Sie eine Sequenz unter Umständen zehnmal über sich ergehen lassen mussten – nämlich dann, wenn Ihr Alter Ego kurz nach der Sequenz das Zeitliche segnete, der Rücksetzpunkt aber davor lag.

Für Auflockerung sorgen Fahrzeugpassagen. Dann schwingen Sie sich auf einen Lichtrenner (eine Art Motorrad) oder in einen Panzer. Auch hier wieder: gute Idee, schlechte Umsetzung. In den Lichtrenner-Szenen müssen Sie die Strecke auswendig lernen, da es oft unmöglich ist, spontan auftauchenden Hindernissen auszuweichen. Im Panzer hingegen wehrt sich die KI – anders als in normalen Kämpfen – kaum.

Zu guter Letzt warten noch vier Mehrspieler-Modi darauf, nicht von Ihnen gespielt zu werden. Die Duelle wirken nämlich aufgesetzt und langweilen schnell. Hinzu kommen technische Probleme (siehe Test-Abrechnung), so dass auch der Stil nichts mehr rettet. ❑

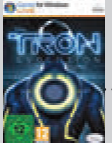


4 **GRÜNLAND** | Im Leveldesign wird Blau durch Grün ersetzt und die Kämpfe werden ein klitzekleines bisschen anspruchsvoller. Mehr aber auch nicht.



5 **ONLINE** | Im Mehrspielerbereich gibt es vier Modi, neun Mitstreiter und viel Langeweile. Spannung kommt selten auf, trotz Lichtrennern und Panzern.

TRON: EVOLUTION



Ca. € 30,-
20. Januar 2011

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Propaganda Games
Publisher: Disney Interactive
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel unterstützt Games for Windows Live, außerdem ist eine Online-Aktivierung notwendig.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Hübsch eingefangene, düstere Cyber-Atmosphäre; mitunter hakelige Animationen
Sound: Gelungener Elektro-Soundtrack; gute Sprecher
Steuerung: Ungenaue, unkomfortable Steuerung per Maus und Tastatur; mit Gamepad sogar noch ungenauer

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Vier Spielmodi: Deathmatch, Team-Deathmatch, Energiesammler (eine Art Domination) und Bitläufer (je länger Sie einen Gegenstand festhalten, desto mehr Punkte erhalten Sie, verlieren gleichzeitig aber auch Energie)
Zahl der Spieler: 2-10

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Pentium D mit 3 GHz / Athlon X2 3800+, 2 GB RAM, Geforce 8800 GT / Radeon HD 3870
Empfehlenswert: Core i5-760/Phenom II X4 965 BE, 3 GB RAM (4 GB Vista/7), Geforce GTX 275/Radeon HD 5770

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Die Story dreht sich um Verschwörung, Krieg und Attentate, da **Tron** jedoch im Cyberspace spielt, fließt kein Blut. Stattdessen zerfallen besiegte Gegner in Pixel.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Uns fielen keine gröberen Bugs auf, nur Kleinigkeiten wie Textfenster, die erst nach Neuladen des Spielstands verschwanden. Auf einem Testrechner ließ sich das Spiel jedoch nicht starten und die Maximalauflösung betrug auf allen Testrechnern 1600x900 bzw. 1680x1050, obwohl das Spiel theoretisch höhere Auflösungen unterstützt

PRO UND CONTRA

- ➕ Toll eingefangene Atmosphäre
- ➕ Guter Soundtrack
- ➖ Recht eintöniger Spielverlauf
- ➖ Upgrade-System mit spielerisch kaum spürbaren Auswirkungen
- ➖ Schlecht umgesetzte Steuerung
- ➖ Viele Stellen sind nur durch Trial and Error zu überwinden.
- ➖ Stark schwankende KI
- ➖ Technische Unzulänglichkeiten

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **59**



ÜBERRASCHT | Als das kultige Zeitreiseauto plötzlich vor Docs Garage auftaucht, kommt die Story ins Rollen – auch wenn dieser Moment vor dem Hintergrund der Filme nicht ganz logisch erscheint.

Back to the Future: Episode 1



Von: Felix Schütz

Telltales neues Episoden-Adventure: Spieldesign von vorgestern, aber viel Potenzial für eine spaßige Zukunft.

Schwer vorstellbar, dass es eine witzigere, erfolgreichere, ja zeitlosere Zeitreisegeschichte geben könnte als die von **Zurück in die Zukunft**. Zu beliebt und gelungen sind sie, die drei Kult-Filme aus den 80er-Jahren. Bedarf nach einem vierten Teil? Den verspürte niemand, denn alles schien gut so, wie es war. Telltale Games setzt sich darüber hinweg. Mit **Back to the Future: The Game** präsentiert das Studio eine fünfteilige Adventure-Reihe, die sich als ebenso anspruchslose wie vielversprechende Fortsetzung entpuppt.

Es ist an der Zeit – so der Titel der ersten Folge. Ihre Handlung setzt sechs Monate nach den Ereignissen des dritten Filmes ein: Doc Brown, schriller Wissenschaftler und Erfinder einer Zeitmaschine, die er in eine De-Lorean-Karosserie einbaute, ist auf seinen Reisen verschwunden. Zurück im Jahr 1986 blieb sein treuer Weggefährte, der junge Marty McFly. Der muss zu Spielbeginn miterleben, wie die Besitztümer seines alten Freundes versteigert werden. Bei den ersten Schritten durch Doc Browns Labor zeigt das Spiel liebevolle Details, Einsteins Fressnapf etwa oder das Modell des Rathausplatzes von Hill Valley. Natürlich: Wer die Kinovorlage nicht kennt und liebt, dem dürfte all das völlig schnuppe sein. Denn das Spiel ist auf Fans der Filme zugeschnitten und hält sich auch nicht mit Erklärungen auf – wer die Streifen also nicht gesehen hat, dürfte in Telltales Spiel nur schwer durchblicken.

Die Story kommt etwas unelegant, aber flink ins Rollen: Nach wenigen Spielminuten taucht unerwartet die De-Lorean-Zeitmaschine vor Docs Garage auf. In dem Auto findet Marty Hinweise darauf, dass sein alter Freund in der Klemme steckt. Und so kommt es endlich, wie es kommen muss: Marty eilt zur Rettung und begibt sich auf eine neue Zeitreise – diesmal ins Jahr 1931.

Ärgerlich wäre es, zu viel über die Geschichte der Einstiegsepisode zu verraten, denn sie ist der wohl wichtigste Kaufgrund für Fans. Nur so viel: Marty versucht, seinen alten Kumpel Doc Brown vor dem Tod zu bewahren, und muss sich dazu mit dessen jungem, aufstrebendem Ich von 1931 zusammentun – eine schöne Idee! Obendrein trifft man auf Nebencharaktere, die in einer Geschichte wie dieser einfach nicht fehlen dürfen: Nicht nur Martys Großvater ist mit dabei, sondern man legt sich auch mit Kid Tannen an – ja, mit dem bösen Vater des noch böseren Biff! In Momenten wie diesen ist spürbar, dass das Mitwirken von Bob Gale nicht umsonst war – der Co-Autor der **Zurück in die Zukunft**-Filme stand Telltale nämlich mit gutem Rat zur Seite.

Die Entwickler bemühen sich: Viele Zwischensequenzen, gut eingesetzte Filmmusik und flotte Dialoge zeugen von Respekt vor der actionreichen Vorlage. Atmosphärisch ist das Spiel gelungen, auch wenn der comichafte Look mit seinen klobigen 3D-Figuren nicht mal erahnen lässt, wie gut es wohl mit einer liebevoll handgepixelten 2D-Optik hätte aussehen können. Diesen Nachteil gleicht der gute Sound wieder aus: Die meisten deutschen Sprecher legen sich ordentlich ins Zeug und klingen glaubwürdig – da stört es

INFOS FÜR KÄUFER: EPISODEN UND PREIS

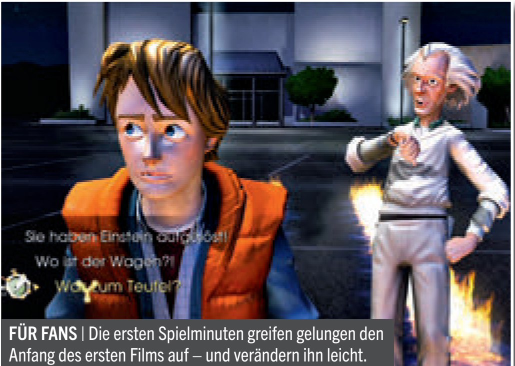
Wie bei Telltale üblich, erscheint Back to the Future auf mehrere Episoden verteilt.

Das gesamte Spiel besteht aus fünf Folgen mit jeweils zwei bis drei Spielstunden. Ähnlich wie in **Tales of Monkey Island** sind die Episoden eng miteinander verknüpft. Das Seriendebüt **It's about Time** (**Es ist an der Zeit**) ist bereits seit Ende Dezember 2010 erhältlich. Die vier weiteren Folgen werden später veröffentlicht: **Get Tannen** (Februar), **Citizen Brown** (März), **Double Vision** (April) und das Finale **Outatime**, das voraussichtlich im Mai erscheint.

Wie viel kostet es? Wo kann ich es kaufen?

Für 19 Euro kaufen Sie alle fünf Episoden auf einen Schlag; es ist also nicht möglich, eine Folge einzeln zu erwerben. Das Spiel ist derzeit nur als Download-Version erhältlich, Sie können die erste Episode unter anderem über Steam, Direct2Drive oder auch direkt bei Telltale (www.telltalegames.com/bttf) beziehen.


GANGSTER | Der Kleinganove Kid Tannen setzt – typisch **Zurück in die Zukunft** – Martys wehrlosem Großvater zu.



FÜR FANS | Die ersten Spielminuten greifen gelungen den Anfang des ersten Films auf – und verändern ihn leicht.

DIE KULTFILME

Zurück in die Zukunft ist eine Filmtrilogie aus den Jahren 1985 bis 1990 – eine fantastische Mischung aus Science-Fiction, Humor und Abenteuer! Die Filme erzählen die Geschichte von Marty (Michael J. Fox) und dem Erfinder Doc Brown (Christopher Lloyd), die mit einer Zeitmaschine munter zwischen den Jahrzehnten hin und her springen, um die fatalen Auswirkungen ihrer Zeitreisen auszubügeln. Obwohl Kritiker den zweiten Film als zu überfrachtet tadelten, waren die Fans begeistert. Alle drei Streifen verbuchten großartige Kino-Erfolge. Regie führte Robert Zemeckis (**Forrest Gump**, **Contact**), er schrieb auch gemeinsam mit Bob Gale die Drehbücher.


© Universal


SEICHT | Selbst im Team mit dem jungen Doc und dem Hund Einstein sind die wenigen Puzzles viel zu einfach.


KLOBIG | Der comichafte Look der 3D-Figuren ist okay, lässt aber Details und schöne Animationen vermissen.

auch kaum, dass nicht die originalen Synchronstimmen der Filme zu hören sind. Wem das trotzdem nicht genügt, der darf das Spiel auch in der englischen Originalfassung installieren – hier ist zumindest der Schauspieler Christopher Lloyd zu hören, der erneut die Rolle des Doc Brown übernimmt.

Da werden Befürchtungen wahr: Der größte Schwachpunkt des Spiels ist – typisch Telltale – das Rätseldesign. Die gesamte erste Episode bietet null Anspruch, die meisten Aufgaben löst man buchstäblich im Vorbeigehen. Knobelspaß sieht anders aus. Auch Steuerung und Kameraführung sind genauso nervig wie in Telltales letztem Großprojekt **Tales of Monkey Island**: Anstelle einer klassischen, schlichten Point&Click-Bedienung gibt man Martys Laufrichtung wahlweise mit der Tastatur oder der Maus vor. Die Figurenkontrolle fühlt sich schwammig und ungenau an, als versuche man, auf einem nassen Stück Seife zu balancieren – zumal der Held oft an Ecken und Kanten hängen bleibt. Und eine nützliche Hotspotanzeige gibt es gar nicht erst.

Mängel wie diese muss man verkraften, um mit der ersten Episode etwa zwei bis drei Stunden Zeitreisespaß zu haben. Die Spieldauer mag zunächst kurz erscheinen, ist aber eigentlich ein guter Wert, bedenkt man den günstigen Preis: Gerade mal 19 Euro verlangt Telltale nämlich für die gesamte, fünfteilige Adventure-Reihe! Sollten die kommenden Episoden also den gleichen Umfang bieten, ist insgesamt mit 15 ordentlichen Spielstunden zu rechnen – und das ist, trotz aller Kritik, immer noch ein faires Angebot. ❑

MEINE MEINUNG |
Felix Schütz



„Mal sehen, was die Zukunft bringt."

Mit den Telltale-Adventures verbinde ich zwar nur gemischte Gefühle, aber die **Zurück in die Zukunft**-Filme mag ich dafür umso mehr. Vor allem deshalb ist diese Episode keine Enttäuschung für mich. Telltales Liebe zur Filmvorlage ist einfach spürbar und die Geschichte legt einen rasanten, unterhaltsamen Start hin. Wer mit den Filmen so gar nichts anfangen kann, lässt besser die Finger vom Spiel. Alle anderen dürfen sich aber auf Ende Februar freuen, denn dann soll die zweite Episode **Get Tannen** erscheinen. Hoffentlich baut Telltale da mal ein paar gute Rätsel ein!

BACK TO THE FUTURE: EPISODE 1 – IT'S ABOUT TIME



Ca. € 19,-
23. Dezember 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Telltale Games
Publisher: Telltale Games
Sprache: Deutsch, Englisch
Kopierschutz: Abhängig davon, wo Sie das Spiel erwerben: Kaufen Sie es beispielsweise bei Telltale, müssen Sie zum Herunterladen und Spielen einen kostenlosen Account anlegen.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Typischer Telltale-Look: klobige 3D-Figuren und detailarme Texturen
Sound: Stimmungsvoller Film-Soundtrack und ordentliche Sprecher, auf Deutsch wie auch auf Englisch
Steuerung: Per Maus eine Qual, auch mit Tastatur ist die Bedienung etwas schwammig und ungenau.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

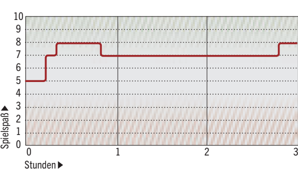
Minimum: P4 mit 2 GHz/Athlon 64 2800+, Radeon HD3850/Geforce 8600 GT, 2 GB RAM
Empfehlenswert: P4 mit 3 GHz/Athlon 64 3200+, Radeon HD4870/Geforce 9800 GT, 3 GB RAM (4GB unter Win7)

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
In Zwischensequenzen wird geschossen, es kommt aber niemand zu Schaden. In Dialogen wird sehr selten geflucht. Die Jugendeignung des Spiels bewegt sich damit in etwa auf dem Level der Filme.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Fertige Steam-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 3:00



Back to the Future ist über Download-Portale erhältlich, darunter auch Steam und Direct2Drive. Das Spiel lief im Test fehlerfrei, mit einer Ausnahme: In der englischen Version wurden deutsche Untertitel angezeigt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Nett konzipierte Fortsetzung mit einigen bekannten Charakteren
- ➕ Stimmungsvoller Film-Soundtrack
- ➕ Überwiegend gute Sprecher
- ➕ Deutsch und Englisch wählbar
- ➕ Mehrstufiges Hilfesystem
- ➕ Günstiger Preis
- ➖ Ungenaue Maus-Tastatur-Steuerung
- ➖ Kaum Rätsel, zudem viel zu leicht
- ➖ Klobiger Grafikstil
- ➖ Unnötig große Bildschirmanzeigen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **75**

Der Einkaufsführer

Wir präsentieren Ihnen an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

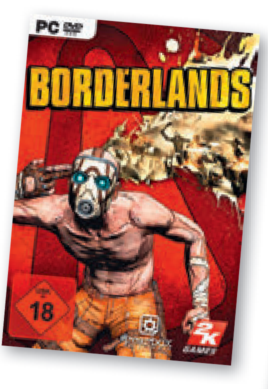


Ein reichlich mauer Testmonat liegt hinter uns. Nach der Spieleschwemme um Weihnachten herum wurde es im neuen Jahr ruhig in der Branche. Gerade einmal vier Spiele testeten wir in dieser Ausgabe. Und keines davon hatte die Klasse, die es braucht, um in den Einkaufsführer aufgenommen zu werden. Was macht die Redaktion in so einem Fall? Herumsitzen und Däumchen drehen? Nein! Lieber nutzen wir den frei gewordenen Platz, um Ihnen einen Überblick über die 15 besten Shooter unter 15 Euro zu geben. Schließlich wollen Sie – das haben unsere Umfragen gezeigt – auch einen Überblick über die Schnäppchen am Spielemarkt bekommen. Zusätzlich stellen wir Ihnen natürlich wieder einige Perlen vor, die es nie in den Einkaufsführer geschafft haben, unseren Redakteuren aber trotzdem sehr am Herzen liegen. Bald erwarten wir übrigens wieder EKF-relevante Titel wie **Total War: Shogun 2** oder **Crysis 2**. ❑











15 Shooter unter 15 Euro

Schon nach wenigen Monaten fällt meist der Preis für ein Spitzenspiel. Dank unserer Liste finden Sie auf der Resterampe die echten Perlen!

1. Platz: Half-Life 2

Sollte wirklich noch jemand keinen Schimmer haben, worum es bei diesem Spiel geht, hier die Kurzfassung: Sie verkörpern den Wissenschaftler Dr. Gordon Freeman, erwachen in der totalitär regierten Stadt City 17, schlagen sich mit Soldatentruppen (Combine), Alien-Monstern und Zombies herum, haben eine verführerische Begleiterin namens Alyx Vance an der Seite, schließen sich Rebellen an und retten die Welt – Letzteres war klar, oder? **Half-Life 2** setzt einen Steam-Account voraus, doch die hauseigene Online-Plattform von Valve hat sich bei Spielern inzwischen etabliert. Die Source-Engine, die bei **Half-Life 2** zum Einsatz kommt, ist nicht mehr taufrisch, dafür sorgen die Physikeffekte nach wie vor für tolle Spielereien. Die dezent eingestreuten Rätsel sorgen für viel Spaß. Für unter 10 Euro gibt es die simpelste Variante zu haben. Wir raten Ihnen dazu, lieber noch ein paar Münzen draufzulegen und sich auf Steam das **Half-Life**-Komplettpaket zu holen. Damit erhalten Sie den Vorgänger **Half-Life** plus das Add-on **Opposing Force**, **Half-Life 2** mit den Zusatzepisoden **1** und **2**, den Ableger **Half-Life: Blue Shift** sowie obendrauf sämtliche Mehrspielervarianten.

TEST	12/2004
PREIS	Ca. € 5,- bis 30,-
WERTUNG	96

2. Platz: Crysis

Auch wenn heutzutage schon etwas vom Lack ab ist, muss sich Cryteks Inselabenteuer in grafischer Hinsicht noch immer nicht verstecken. Als Mitglied einer Spezialeinheit, die mit topmodernen Nano-Anzügen auf Spielereien wie „Kraftverstärker“, „Unsichtbarkeit“ oder „Geschwindigkeitsschub“ zurückgreifen kann, untersuchen Sie die Vorkommnisse auf einer von der nordkoreanischen Armee besetzten Insel. Schnell finden Sie aber heraus, dass die Koreaner nicht Ihr einziges Problem sind … Greifen Sie am besten zur Maximum Edition, die kostet rund 20 Euro, liefert aber **Crysis Warhead** und damit auch einen passablen Mehrspielerteil mit. Die Special Edition hingegen ist unverhältnismäßig teuer.

TEST	12/2007
PREIS	Ca. € 10,-
WERTUNG	94

3. Platz: Bioshock 1 + 2

Der Visionär Andrew Ryan hatte es satt, dass Moral, Staat und Religion die freie Entfaltung von hart arbeitenden Menschen der Bildungselite einschränkten. Also gründete er Rapture, eine geheime Unterwasserstadt, völlig abgekapselt von der Zivilisation, in der die hellsten Köpfe der Welt völlig frei von Zensur und Gesetz ihrem Tagewerk nachgehen können. Doch schon bald übertrieben die Bewohner es und die scheinbar utopische neue Welt ging den Bach runter. Seine Bewohner verkamen zu genetischen Mutanten namens Splicer. **Bioshock** setzt nach diesem Desaster ein und schickt Sie in

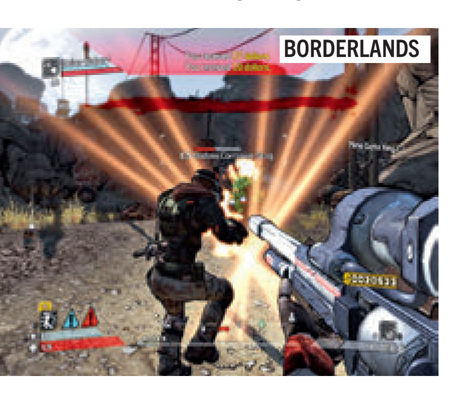

BIOSHOCK

die mysteriöse Stadt, in der alles und jeder um die kostbare Gen-Droge Adam kämpft. Sie ballern sich durch Angriffswellen von Splicern und decken langsam, aber sicher die verborgenen Geheimnisse von Rapture und die Gründe für dessen Untergang auf. Das Herausragende an **Bioshock** ist die unvergleichliche Atmosphäre, die aus der Mischung von gut platzierten Skripts, stimmungsvoller Musik und dem plakativen Look der Sechzigerjahre hervorgeht. Sowohl Teil 1 als auch der Nachfolger sind absolute Pflicht für Shooter-Fans!

TEST	10/2007
PREIS	Ca. € 10,-
WERTUNG	93

4. Platz: Borderlands

Vom ersten Moment an hat uns **Borderlands** in seinen Bann gezogen. Als Schatzsucher kommen Sie auf dem graubraunen Planeten Pandora an und ballern sich auf dem Weg zur sagenumwobenen Vault durch Myriaden von Gegnerhorden. Besonders interessant wird **Borderlands** durch einige Rollenspiel-Anleihen. Zu Spielbeginn wählen Sie einen von vier Charakteren aus – jeder mit eigenen Stärken, Schwächen und Spezialaktionen. Von besiegten Gegnern sammeln Sie


BORDERLANDS

allerlei verschiedene Waffen mit Statuswerten, Sonderfähigkeit und unterschiedlicher Munition auf – Sammelwut in bester **Diablo**-Manier. Für Freundschaftspfleger wichtig: Sie dürfen **Borderlands** kooperativ mit bis zu drei Kollegen durchspielen. Das Hauptspiel gibt es schon für knapp 15 Euro. Für die Game-of-the-Year-Edition mit drei genialen DLCs müssen Sie mehr berappen.

TEST	12/2009
PREIS	Ca. € 15,-
WERTUNG	84

5. Platz: Crysis Warhead

Im Gegensatz zum Vorgänger **Crysis** spielen Sie in **Crysis Warhead** nicht Spezialeinheitsmitglied Nomad, sondern Spezialeinheitsmitglied Psycho. Ein neuer Held, eine neue, wenn auch kurze Kampagne, ein oder zwei neue Schießeisen – bei Setting, Anzug und Technik ist bis auf etwas Feinschliff alles beim Alten. Ganz anders sieht es aus, sobald Sie sich in ein Netzwerk- oder Online-Gefecht stürzen: Die Entwickler haben aus ihren Fehlern beim Vorgänger gelernt, die gröbsten Schnitzer ausgebügelt, das Spiel nicht schon nach wenigen Wochen wieder fallen lassen und insgesamt den Action-Gehalt deutlich erhöht – und somit unter dem eigenen Namen **Crysis Wars** eine Mehrspielererfahrung geschaffen, die wir auch heute noch weiterempfehlen können. Als Vorbereitung auf **Crysis 2** auf jeden Fall einen Blick wert!

TEST	11/2008
PREIS	Ca. € 10,-
WERTUNG	91

6. Platz: Quake 4

Die Strogg sind eine künstliche Rasse von Außerirdischen, deren MItglieder aus zusammengeflickten Teilen anderer Lebewesen bestehen. Klar also, dass ebenjene Strogg-Rasse gerne mal einen Planeten


QUAKE 4

wie die Erde abgrast und sich dessen Bewohner im wahrsten Sinne des Wortes einverleibt. Das geht natürlich so nicht und Sie ziehen als interstellarer Schutzmann Matthew Kane aus, um den außerirdischen Unsympathen auf deren eigenen Grund und Boden die Hölle heißzumachen. Der Clou und sicher einer der Hauptgründe, warum **Quake 4** hier so gut platziert ist: Im Laufe des Spiels wird der Protagonist „teil-stroggifiziert" – ein für Story und Gameplay äußerst relevanter und spannender Augenblick. Vorsicht jedoch, falls Sie der Freuden des tollen Mehrspielermodus wegen zugreifen: Die deutsche Version ist nicht mit (indizierten) anderen Varianten kompatibel. Die Fassungen von Green Pepper oder der Software-Pyramide sind zwar unansehnlich verpackt, jedoch noch mal eine ganze Ecke billiger als die „normale" DVD.

TEST	12/2005
PREIS	Ca. € 7,-
WERTUNG	88

7. Platz: Call of Duty 2

Wer diesen Klassiker der Zweiter-Weltkrieg-Shooter nicht gespielt hat, sollte das schleunigst nachholen. Vor allem weil **Call of Duty 2** mittlerweile für knapp 10 Euro zu haben ist. Schon im Veröffentlichungsjahr 2005 zeigte das Entwicklerstudio Infinity Ward, dass es sich trefflich auf ergreifende Inszenierung von Feuergefechten versteht. Der Shooter stellt in packenden Missionen entscheidende Momente des Zweiten Weltkriegs dar. Wie die meisten anderen Spiele der Serie bietet auch **Call of Duty 2** kein anspruchsvolles Shooter-Gerüst. Vielmehr setzt Infinity Ward auf extrem vorgeskriptete Ereignisse und Gegnerwellen. Dadurch erzeugen die Entwickler aber eine sehr dichte Atmosphäre. **Call of Duty 2** ist wie ein guter Kriegsfilm: brillant inszeniert, mit glaubhaften Charakteren, bekannten Schlachten und Umgebungen sowie beeindruckenden Momenten ohne Ende. Hinzu kommt ein passabler Mehrspieler-Modus, für den es auch einen Haufen Modifikationen gibt.

TEST	1/2006
PREIS	Ca. € 10,-
WERTUNG	91

8. Platz: STALKER: Shadow of Chernobyl

1986 ereignete sich die bislang größte Nuklearkatastrophe in Russland, als es im Atomkraftwerk Chernobyl zum Super-GAU kam. Das Schreckensszenario diente im 2007 erschienenen Shooter **STALKER: Shadow of Chernobyl** als Grundlage. Der Entwickler GSC Game World aus der Ukraine erschuf darin ein erschreckend realistisches Abbild der zerstörten Umgebung. Im Spiel verkörpern Sie einen Artefaktsammler („Stalker"), der im Jahre 2012 in der sogenannten „Zone" rund um Chernobyl Abenteuer erlebt. Verschiedene Gruppierungen leben am Rande der Zone und Sie geraten als Held in die Wirren zwischen Kämpfen von Söldnern, Mutanten und dem Militär. Im Zuge vielerlei Quests betreten Sie immer gefährlichere Areale und zum Schluss das zerstörte Kernkraftwerk selbst, um dessen Geheimnis auf die Spur zu kommen. Vor allem wegen der ungemein gruseligen Atmosphäre ist das Spiel bis heute ein Meilenstein im Genre. Mehrere Spielenden sorgen zudem für einen hohen Wiederspielwert. Lästige Bugs, die beim Erscheinen zu Frust und Ärger führten, sind inzwischen zum Glück dank Patches weitestgehend behoben. Außerdem gibt es hervorragende Mods für den Grusel-Shooter.

TEST	5/2007
PREIS	Ca. € 10,-
WERTUNG	90

9. Platz: FEAR

Im März kommt der dritte Teil der Shooter-Reihe **FEAR** auf den Markt. Eine perfekte Gelegenheit für alle, die immer noch nicht in die Horror-Welt aus dem US-Studio Monolith eingetaucht sind. Den ersten Teil aus dem Jahr 2005 gibt es mittlerweile für unter 10 Euro, **FEAR 2: Project Origin** aus dem vorletzten Jahr für knapp 12. Story und Atmosphäre der Reihe lehnen sich eng an asiatische Horrorfilme an. Als Spieler steuern Sie den Point Man, ein Mitglied einer Spezialeinheit, die gerufen wird, um außer Kontrolle geratene Supersoldaten in einer Forschungseinrichtung zu beseitigen. Doch im Komplex selbst bekommen Sie es nicht nur mit sehr intelligenten Kämpfern zu tun, sondern auch mit einem aggressiven, kleinen Mädchen namens Alma. Die Göre kann Menschen wie Papier zerfetzen, erscheint Ihnen immer wieder in Visionen und sorgt


STALKER

für Schockeffekte. Im Laufe des Spiels finden Sie heraus, dass Point Man und Alma mehr verbindet, als man denkt. **FEAR** und **FEAR 2: Project Origin** bieten eine feine Mischung aus actiongeladenen Baller-Sequenzen und ruhigen Passagen, die Ihnen durch die dichte Atmosphäre Gänsehaut bescheren. Bemerkenswert ist nicht nur die kinoreife Inszenierung, sondern auch der knackige Shooter-Kern der Reihe. Denn Monolith hat den Gegnern in **FEAR** eine der besten künstlichen Intelligenzen des Genres spendiert. Die beiden Erweiterungen **Mission Perseus** und **Extraction Point** können Sie getrost links liegen lassen.

TEST	11/2005
PREIS	Ca. € 10,-
WERTUNG	87

10. Platz: Prey

Der amerikanische Ureinwohner Tommy geht in **Prey** vor Wut in die Luft, nachdem Aliens seinen Opa zerstückelt und seine Freundin Jen entführt haben. Die rachsüchtige Rothaut metzelt sich durch das Raumschiff der Außerirdischen und trifft dabei auf allerlei Monstrositäten und seltsame Apparaturen. Dabei leistet **Prey** Vorarbeit für Spiele wie **Portal**. Denn an vielen Stellen kann Tommy auf I nd Wänden entlanglaufen oder durch Transporter gehen und schießen. Entwickler Human Head Studios baut diese Mechaniken geschickt in die beängstigenden Levels ein, um den Spieler zu fordern.

TEST	9/2006
PREIS	Ca. € 10,-
WERTUNG	86


PREY

11. Platz: The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay

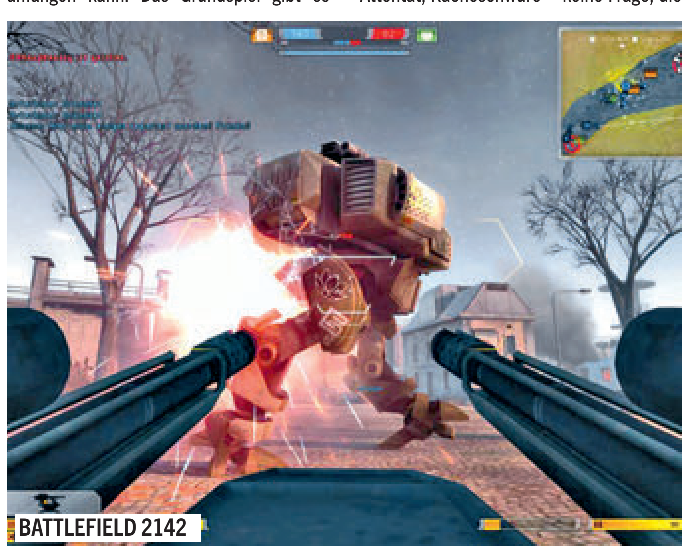
Riddick ist nicht gerade der zimperlichste Zeitgenosse, was ihm auch einen Aufenthalt im berüchtigten Knast von Butcher Bay einbringt – und genau von dort sollen Sie ihn wieder rausholen. Keine leichte Aufgabe, die eine Mischung aus Freundschaftsdiensten, Überzeugungsarbeit, Schleichen und Prügeln erfordert. Die heute vielleicht nicht mehr ganz so schillernde Grafik tritt umgehend in den Hintergrund, sobald der erste Charakter seinen Mund aufmacht. Auf der Tonspur wartet nämlich nicht nur die sonore Stimme von Herrn Diesel selbst, sondern auch die von Dwight Schultz (**A-Team**), Rapper Xzibit, Cole Hauser (**Pitch Black**) und vielen mehr – wohl auch aus diesem Grund verzichtete man (glücklicherweise) auf eine deutsche Tonspur. Im Zweifelsfall sollten Sie zum Nachfolger **Assault on Dark Athena** greifen, da steckt **Escape from Butcher Bay** nämlich in einer generalüberholten Fassung mit drin. Er kostet aber auch noch ein paar Euronen mehr.

TEST	1/2005
PREIS	Ca. € 10,-
WERTUNG	86

12. Platz: Battlefield 2142

In **Battlefield 2142** bekämpfen sich die Europäische Union und die Panasiatische Koalition auf ausgedehnten Schlachtfeldern mit Energiewaffen, Riesenrobotern und orbitalen Schiffen. 16 Karten für bis zu 64 Spieler werden mitgeliefert. **Battlefield 2142** hat zwar nie die Fanbasis von **Battlefield 2** erreicht, ist aber die wohl beste Alternative für jeden, der Dice zwar mag, aber mit den digitalen Schlachtfeldern vergangener Weltkriege oder aktueller Konflikte nichts anfangen kann. Das Grundspiel gibt es schon ab 15 Euro, die Deluxe-Version ist etwas teurer.

TEST	11/2006
PREIS	Ca. € 15,-
WERTUNG	87


BATTLEFIELD 2142

13. Platz: Rainbow Six: Vegas

Heutzutage gibt es kaum noch ordentliche Taktik-Shooter. Der letzte wirklich gute war – wenn Sie uns fragen – **Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas** aus dem Jahre 2007. Darin steuern Sie ein Spezialistenteam durch die Hochhäuser und Kasinos der Glücksspielstadt Las Vegas auf der Suche nach der Terroristin Irena Morales.

TEST	2/2007
PREIS	Ca. € 12,-
WERTUNG	87

14. Platz: Kane & Lynch: Dead Men


KANE & LYNCH

Der zum Tode verurteilte Kane und der durchgeknallte Lynch bilden ein herrlich bizarres Gangsterduo, das Sie durch 16 knallharte Action-Missionen führen: Gefängnisaus- und Bankeinbruch, Kidnapping, Attentat, Racheschwüre – keine Frage, die **Hitman**-Entwickler IO Interactive ziehen das komplette Verbrechensregister.

TEST	1/2008
PREIS	Ca. € 7,- bis 10,-
WERTUNG	86

15. Platz: Vietcong 2

Als Captain der US-Armee begleiten Sie in **Vietcong 2** einen Journalisten, als plötzlich die Hölle des Vietnamkrieges über Sie hereinbricht. Mit einem kleinen Trupp Soldaten kämpfen Sie sich daraufhin durch Dschungel, Häuserschluchten und Dörfer. Den KI-Kollegen geben Sie dabei rudimentäre Befehle. Wer die US-Kampagne durchgespielt hat, darf auch aufseiten der Vietnamesen in den Krieg eingreifen. Die dichte Atmosphäre, das direkte Befehlssystem und die tolle Audiountermalung machen **Vietcong 2** auch heute noch zu einem tollen Shooter. Die Grafik ist mittlerweile veraltet.

TEST	12/2005
PREIS	Ca. € 7,-
WERTUNG	85

WEITERE HITS

Folgende Spitzenspiele sind ebenfalls günstig zu bekommen:

CALL OF DUTY: BLACK OPS	
PCG-WERTUNG	90
PREIS	Ca. € 37,-

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2	
PCG-WERTUNG	86
PREIS	Ca. € 20,-

FAR CRY 2	
PCG-WERTUNG	89
PREIS	Ca. € 19,-

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE	
PCG-WERTUNG	92
PREIS	Ca. € 25,-

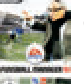
CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2	
PCG-WERTUNG	92
PREIS	Ca. € 25,-

Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die acht PC-Games-Redakteure zeigen Ihnen ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors' Choice Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

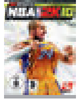
Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen Ihnen, welche Spiele Sie als Sportfreak gespielt haben müssen, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



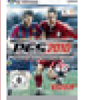
Fussball Manager 11
Getestet in Ausgabe: 11/10
Kümmern Sie sich in dieser Wirtschaftssimulation mit beeindruckender Spieltiefe um die sportlichen und finanziellen Belange eines Fußballvereins. Der integrierte Online-Modus setzt auf Rasanz und schnelle Entscheidungen.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	90



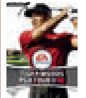
NBA 2K10
Getestet in Ausgabe: --
Noch nie war virtueller Basketball realistischer, schöner und unterhaltsamer! Im famosen Online-Modus dürfen Sie an einer Internet-Liga teilnehmen, Solisten freuen sich hingegen über die authentische NBA-Atmosphäre.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Take 2
Wertung:	--



Pro Evolution Soccer 2010
Getestet in Ausgabe: 12/09
Im neunten Teil der japanischen Fußballsimulationsreihe besinnen sich die Entwickler auf alte Werte: realistischer Spielablauf, authentische Fußball-Atmosphäre und langfristig motivierende Spielmodi.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Konami
Wertung:	89



Tiger Woods PGA Tour 08
Getestet in Ausgabe: --
Realistisch nachgebaute Kurse, ein motivierender Karriere-Modus und komfortable Steuerungsvarianten: Die bislang letzte PC-Golfsimulation von EA ist auch die beste. Einzig die inzwischen etwas veraltete Grafik stört das Vergnügen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	--



Virtua Tennis 2009
Getestet in Ausgabe: --
Im besten aktuellen Tennis-Spiel schwingen knapp 20 lizenzierte Charaktere das Racket, darunter auch Boris Becker. Die Spielmechanik ermöglicht Einsteigern sofort Erfolgserlebnisse und bietet Fortgeschrittenen trotzdem genug Finessen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Sega
Wertung:	--

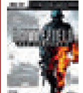
Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir Ihnen die Shooter vor, die Sie unbedingt im Team spielen sollten. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem neuen Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



Battlefield 2
Getestet in Ausgabe: 08/05
Eine sehr gute Auswahl an Klassen, Waffen und Fahrzeugen sowie sorgsam designte Karten, auf denen Sie sich in zwei Teams im modernen Setting bekriegen. Die Modder-Gemeinde produziert zudem endlos Maps und Mods für **Battlefield 2**.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	91



Battlefield: Bad Company 2
Getestet in Ausgabe: 04/10
Das grandiose Zerstörungssystem, das als taktisches Element für Spielspaß sorgt, und das motivierende Upgrade-System machen **Battlefield: Bad Company 2** zu einem erstklassigen Mehrspieler-Erlebnis, das wochenlangen Spielspaß bringt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	90



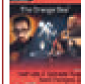
Call of Duty 4: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Dank lupenreiner Optik und motivierendem Freischaltsystem schlug der Mehrspielerteil von **Call of Duty: Modern Warfare** ein wie eine Bombe – und beschäftigt unzählige Freunde abwechslungsreicher Mehrspieler-Ballereien.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Activision
Wertung:	92



Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellen Sie sich schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder Sie trachten als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	90



Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Neuauflage der beliebten **Half-Life**-Modifikation rockt auch heute noch zahlreiche Internetserver. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	84

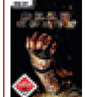
Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über das Jump & Run bis zum Action-Adventure finden Sie in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



Batman: Arkham Asylum
Getestet in Ausgabe: 11/09
Das beste Superheldenspiel! Die Irrenanstalt Arkham Asylum dient als düsterer, frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen den Joker. Der Mix aus Kämpfen, Schleich- und Erkundungsaufgaben ist fabelhaft spielbar und genial inszeniert.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Eidos
Wertung:	90



Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumen Sie im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft **Dead Space** eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteilen ist auch in Deutschland ungeschnitten.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	88



Grand Theft Auto 4
Getestet in Ausgabe: 01/09
Die Stärken von **GTA 4** sind seine wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, in der Sie die abwechslungsreichen Missionen und Minispiele erledigen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Rockstar Games
Wertung:	92



Max Payne 2
Getestet in Ausgabe: 12/03
Die düstere Geschichte des New Yorker Cops Max Payne geht unter die Haut. Nicht nur dank der Zwischensequenzen im Comic-Stil, sondern auch weil der Third-Person-Shooter mit toller Optik und legendären Zeitlupen-Ballereien aufwartet.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	90



Tomb Raider: Legend
Getestet in Ausgabe: 05/06
Der siebte Teil der Reihe kehrt dank neuem Entwicklerteam zu seinen Wurzeln zurück und bietet ein ausgewogenes Verhältnis aus Klettern und Rätseln. Da fallen die wenig fordernden Ballereien und nervige Motorradsequenzen kaum ins Gewicht.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Eidos
Wertung:	86

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie finden Sie die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.



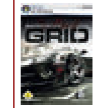
Colin McRae: Dirt 2
Getestet in Ausgabe: 13/09
Anstatt einer knallharten Simulation erwartet Sie bei **Dirt 2** arcadelastiges Rennvergnügen, mit dem auch Anfänger glücklich werden. Anspruchsvolle Kurse, eine große Auswahl an Boliden und die tolle Musikauswahl runden das Paket ab.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Codemasters
Wertung:	87



Need for Speed: Shift
Getestet in Ausgabe: 11/09
Der von den Entwicklern angekündigte Neustart der Serie ist mit **Need for Speed: Shift** geglückt. Im Mittelpunkt stehen realistische Autorennen auf lizenzierten und fiktiven Strecken mit einem Fuhrpark, der über 70 Autos umfasst.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	87

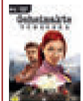


Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit **Race Driver: Grid** schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karriere-Modus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Codemasters
Wertung:	86

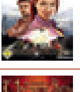
Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie finden Sie Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures finden Sie daher in der Rubrik „Action"!



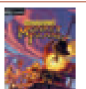
Geheimakte Tunguska
Getestet in Ausgabe: 10/06
Ernst, spannend und hochwertig in Szene gesetzt – so präsentiert sich das Tunguska-Abenteuer. Die meisten Rätsel sind fair, nur wenige von ihnen wirken etwas aufgesetzt – doch auch die meistert man dank der exzellenten Steuerung problemlos.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Deep Silver
Wertung:	85



The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	HMH Interactive
Wertung:	85



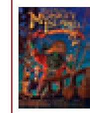
The Curse of Monkey Island
Getestet in Ausgabe: 01/98
Ungeachtet seines hohen Alters: Das dritte **Monkey Island** begeistert nach wie vor mit tollen Gags, schöner Comic-Grafik, witzigen Zwischensequenzen, ebenso fairen wie abgedrehten Rätseln und der wohl besten Sprachausgabe im ganzen Genre.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Lucas Arts
Wertung:	88



The Whispered World
Getestet in Ausgabe: 10/09
Ein melancholischer Clown und seine kleine Raupe Spot versuchen, ihr Fantasiereich vor dem Untergang zu retten. Ein bittersüßes Adventure-Märchen mit wundervoll gezeichneter 2D-Grafik und einer rührenden Geschichte.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Deep Silver
Wertung:	85



Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Tolles HD-Remake des urkomischen Originals von 1991: Stark verbesserte Grafik, feine englische Sprachausgabe, eine moderne Steuerung und sogar ein Audiokommentar der Guybrush-Erfinder hauchen dem Kultspiel neues Leben ein.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Lucas Arts
Wertung:	86

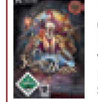
Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



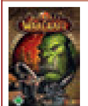
Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Buchvorlage in prachtvoller Umsetzung: **LotRO** eignet sich prima für all jene, die Wert auf schöne Quests, viel Atmosphäre und kleine Spielgruppen legen. Komplizierte Raids und anspruchsvolle PvP-Duelle spielen hier kaum eine Rolle.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Codemasters
Wertung:	88



Runes of Magic
Getestet in Ausgabe: 06/2009
Runes of Magic ist quasi **World of Warcraft** für lau. Gute Quests, viele Möglichkeiten, seinen Charakter individuell zu gestalten, packende PvE- und PvP-Kämpfe, eine große Community und ständig neuer Content – eines der besten Gratis-MMORPGs.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Frogster
Wertung:	80

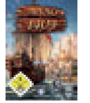


World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Lieben oder hassen Sie es, aber **WoW** ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die glaubhafte Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Blizzard
Wertung:	94

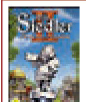
Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.



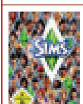
Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedeln Sie gemütlich Inseln, stellen Waren her und achten auf die Wünsche Ihrer Bürger. **Anno 1404** sieht grandios aus, ist sehr einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Ein Mehrspieler-Teil fehlt leider.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	91



Die Siedler 2: Die nächste Generation
Getestet in Ausgabe: 10/06
Schöne Neuauflage des hochgelobten zweiten **Die Siedler**-Teils. **Die nächste Generation** bringt den Charme, die Knuddel-Grafik und die Gemächlichkeit des Originals mit und verbindet sie mit moderner Bedien- und Spielbarkeit.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	82



Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führen Sie Ihren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistern Sie Job, Liebe und andere Herausforderungen. Das ungewöhnliche Spielprinzip begeistert vor allem weibliche Spieler.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	89

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher finden Sie hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Number None
Wertung:	88



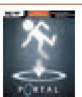
Guitar Hero 3: Legends of Rock
Getestet in Ausgabe: 02/08
Dieses Geschicklichkeitsspiel mit Plastikgitarre ist eigentlich auf den Konsolen groß geworden. Der dritte Teil hat eine der besten Song-Listen aller Zeiten, leistet sich aber ein paar unschöne Ruckler. Trotzdem: einzigartig in der PC-Landschaft.

Untergenre:	Musikspiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Activision
Wertung:	84



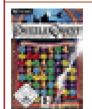
Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes **Tower Defense**-Spiel, bei dem Sie mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhalten, durch Ihren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Keine USK-Einschätzung
Hersteller:	Popcap Games
Wertung:	90



Portal
Getestet in Ausgabe: 11/07
Als Gefangener einer mysteriösen Firma müssen Sie Ihren Weg durch knifflige Levels bahnen, indem Sie mit einer Portalkanone geschickt Ein- und Ausgänge „schießen". Sehr kurzes Spiel, dafür mit herrlichen Charakteren und innovativer Portal-Idee!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	89



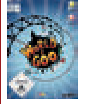
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords
Getestet auf: PCGames.de
So simpel wie süchtig machend: **Puzzle Quest** kombiniert das Knobelspielprinzip aus **Bejeweled** mit einem motivierenden Rollenspielsystem. Trotz klischeehafter Story und schlichter Präsentation entpuppt sich dieses Spiel als ein wahrer Zeitfresser!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Rondomedia
Wertung:	sehr gut



Street Fighter 4
Getestet in Ausgabe: 08/09
Ein vielschichtiges Kampfsystem, eine gut ausbalancierte Kämpferriege, viele freispielbare Extras und grenzenlose Langzeitmotivation machen **Street Fighter IV** systemübergreifend zum Genre-König. Leicht zu erlernen, schwer zu meistern!

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Capcom
Wertung:	92

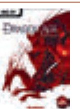


World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bilden Sie mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müssen dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	RTL Games
Wertung:	90

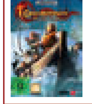
Rollenspiele

Sie schlüpfen gerne in Zwergenstiefel, tüfteln für Ihr Leben gerne über Charakterbögen und möchten am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies Ihr Genre! In dieser Liste finden Sie die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



Dragon Age: Origins
Getestet in Ausgabe: 12/09
Würdiger Nachfolger zur **Baldur's Gate**-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, ungeschnittene Fantasy-Geschichte mit **Herr der Ringe**-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müssen Sie aber Abstriche machen.

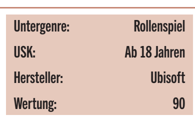
Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	91



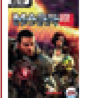
Drakensang: Am Fluss der Zeit
Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erleben Sie gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Dtp Entertainment
Wertung:	87

Fallout 3
Getestet in Ausgabe: 01/09
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kaufen Sie sich gleich das Download-Add-on **Broken Steel** dazu! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.



Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	90



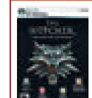
Mass Effect 2
Getestet in Ausgabe: 02/10
Das zweite Kapitel von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielen Sie aber unbedingt vorher den ersten Teil, dann können Sie Ihren Spielstand übernehmen!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	88



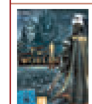
The Elder Scrolls 4: Oblivion
Getestet in Ausgabe: 06/06
Ideal für Fans offener Spielwelten: Vor Ihnen erstreckt sich ein riesiges Fantasy-Reich und Sie bestimmen, wohin die Reise geht! Wer die schwache Story und automatisch mitlevelnde Gegner verzeiht, den erwarten Dutzende Stunden Rollenspielspaß.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	89



The Witcher: Enhanced Edition
Getestet in Ausgabe: 10/08
Als obercooler Hexer Geralt erleben Sie eine düstere, intelligente Fantasy-Story voller Wendungen und kniffliger moralischer Entscheidungen. Unkomplizierte Action, dichte Atmosphäre und ein Hauch von Erotik runden den Überraschungshit ab.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Atari
Wertung:	87



Two Worlds 2
Getestet in Ausgabe: 12/10
Ein durchdachtes, sehr gutes Rollenspiel, das eine große, abwechslungsreiche Spielwelt bietet. Schwächen hat **Two Worlds 2** vor allem im Balancing. Hoffentlich behebt aber bald ein Patch dieses Problem.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Topware
Wertung:	88



KÄMPFERISCH | Taktische Kämpfe sind in **NWN 2** an der Tagesordnung.

Viktor empfiehlt



Neverwinter Nights 2
Getestet in Ausgabe: 05/2007

Neverwinter Nights 2 ist ein klassisches, partybasiertes Rollenspiel im **Dungeons&Dragons**-Universum. Sie übernehmen die Rolle eines scheinbar unwichtigen Dorfbewohners. Schon bald wird sein beschauliches Heimatdorf von unbekannten Angreifern verwüstet, die auf der Suche nach einem magischen Schwert sind. Dieses Schwert ist in Einzelteile zersplittert und einer davon steckt im Körper des Helden. Dadurch ist er an das Schicksal gebunden und muss die legendäre Klinge zusammensetzen, um damit die Fantasy-Welt zu retten. Wie in **Dragon Age: Origins** spielt sich das Geschehen in einzelnen Arealen ab, die Sie per Abenteuerkarte frei wechseln können. Sie dürfen das Spiel jederzeit pausieren, Ihren Recken Anweisungen erteilen und in Ruhe taktieren. Wer aus dem Vollen schöpfen will und einen Account bei Steam hat, erhält dort für 20 Euro sogar eine Platinum-Edition mit beiden Erweiterungen.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Atari
Wertung:	87

Christian empfiehlt





Rise of Legends

Getestet in Ausgabe: 07/2006

Wenige Strategiespiele überzeugen mit einem originellen Szenario. Das Dino-Abenteuer **Paraworld** war so ein Titel. Und eben **Rise of Legends** von Big Huge Games. Auf dem Planeten Aio bekommen sich darin drei Parteien in die Haare. Die Vinci produzieren klassische Bodentruppen in Kasernen, die Alin beschwören an sogenannten Zirkeln magische Wesen wie Feuerdrachen und die futuristischen Cuotl setzen auf Technologie und Energiewaffen. Konventionelle Kriegsführung, Fantasy und Science-Fiction treffen also in **Rise of Legends** aufeinander. Das schlägt sich auch bei den Einheiten nieder. Da treten Roboter gegen Skorpionreiter, Dschinns gegen Bogenschützen an. Die drei Rassen spielen sich dabei ähnlich unterschiedlich wie Zerg, Protoss und Terraner in **Starcraft** – ein hohes Gut in diesem Genre. Zum Gameplay: Auf einer Übersichtskarte wählen Sie die nächste Mission aus. Jedes eroberte Gebiet beschert Ihnen unterschiedliche Boni für den Rest der Kampagne. So bekommen Sie mehr Forschungspunkte oder spezielle Starteinheiten. Außerdem dürfen Sie bereits eroberte Gebiete ausbauen, um Defensiv- oder Forschungsboni zu erhalten. In den Missionen ist **Rise of Legends** dann typische Genrekost: Einheiten produzieren und den Feind plätten. Allerdings dürfen Sie bis zu drei Helden mit in die Schlacht führen, alle mit eigenen Fähigkeiten. Der Basisbau ist ebenfalls etwas speziell: Um Ihr Hauptgebäude gruppieren Sie sogenannte Bezirke, die Ressourcen oder Einheitenlimit erhöhen. Die schwache Wegfindung und die überladene Bedienoberfläche fallen wenig ins Gewicht.

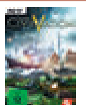
Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Mircosoft
Wertung:	85



SCHWERES GESCHÜTZ | Titelheld Giacomo steigt auch schon einmal in einen dicken Mech.

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Runden-Strategietitel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 5

Getestet in Ausgabe: 10/10

Sie begleiten ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmen die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

Untergenre:	Runden-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	88

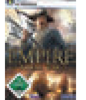


Company of Heroes

Getestet in Ausgabe: 11/06

Das Zweiter-Weltkrieg-Szenario stellt **Company of Heroes** mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Die beiden Add-ons **Opposing Fronts** und **Tales of Valor** bieten dagegen zu wenig.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	THQ
Wertung:	90

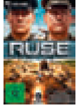


Empire: Total War

Getestet in Ausgabe: 05/09

Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Sega
Wertung:	90

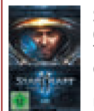


Ruse

Getestet in Ausgabe: 09/10

Zweiter-Weltkrieg-Strategiespiel mit minimalistischem Interface, viel taktischer Tiefe und sehr gutem Balancing. Dank trickreichem Listen-System vor allen Dingen im Mehrspieler-Modus ein Quell der Schadenfreude!

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	88 (Mehrspieler)

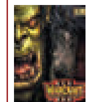


Starcraft 2: Wings of Liberty

Getestet in Ausgabe: 09/10

Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der **Starcraft 2**-Trilogie zu einer mitreißenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspieler-Modus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90 / 92 (Mehrspieler)

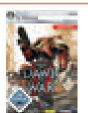


Warcraft 3: Reign of Chaos

Getestet in Ausgabe: 08/02

Blizzards Klassiker bietet eine spannende Kampagne, clevere Rollenspielelemente und mitreißende Cutscenes. Die kreischbunte Grafik ist zwar völlig veraltet, doch das gleichen ein starker Editor und zahllose gute Mods (darunter **DotA**) wieder aus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92



Warhammer 40.000: Dawn of War 2

Getestet in Ausgabe: 04/09

Dawn of War 2 ist Echtzeitstrategie der neuen Generation: Statt beim Basisbau zu versumpfen, pflügen Sie mit einem kleinen Stoßtrupp der Space Marines durch taktisch angehauchte Scharmützel mit Orks, Eldar oder Tyraniden.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	THQ
Wertung:	91

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen finden Sie nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.

Bioshock

Getestet in Ausgabe: 10/07

In den Tiefen des Ozeans erforschen Sie die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspiel-Elemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	93

Call of Duty: Modern Warfare 2

Getestet in Ausgabe: 13/09

Astreines Shooter-Vergnügen, das in Sachen Inszenierung alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt. Sechs Stunden Adrenalin pur! Allerdings muss jeder Spieler selbst entscheiden, ob er mit moralisch fragwürdigen Szenen klarkommt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Activision
Wertung:	92

Crysis

Getestet in Ausgabe: 12/07

Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf Ihren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	94

Half-Life 2

Getestet in Ausgabe: 12/04 (Hauptspiel)

Gordon Freeman, der schweigsame Brechstangenträger, rettet die Welt. Schon wieder. Das ist packender als es klingt, denn dank gewitzter Physik-Spielereien und einer tollen Waffe namens Gravity Gun bleibt dieses Abenteuer unvergessen.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	96 (Hauptspiel)

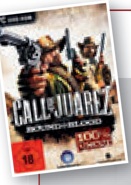
Rainbow Six: Vegas

Getestet in Ausgabe: 02/07

Reinrassige Taktik-Shooter sind selten. **Vegas** gehört zu den stärksten Vertretern dieser Gattung. Mit Ihrem Einsatzteam erledigen Sie Terroristen in der wunderschön gestalteten Glücksspielmetropole. Die Story ist aber vernachlässigbar.

Untergenre:	Taktik-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	87

Sebastian empfiehlt





Call of Juarez: Bound in Blood

Getestet in Ausgabe: 08/2009

Red Dead Redemption hat vergangenes Jahr mal wieder gezeigt, dass das Thema Western noch nicht tot ist. Ein Jahr zuvor schickte Ubisoft Sie mit **Call of Juarez: Bound in Blood** bereits in die Prärie der USA. Dort erleben Sie die mitreißende Geschichte der McCall-Brüder, die in einen erstklassigen Shooter verpackt wird. Vor jeder Mission wählen zwischen zwei der unterschiedlichen Brüder, die sich jeweils auch noch verschieden spielen. Es gibt Klettereinlagen, aber auch Zeitlupenschießereien; Duelle, Saloons und eigentlich jedes bekannte Western-Klischee werden bedient. Entwickler Techland setzt das knapp acht Stunden lange Geballer mit seiner Chrome-4-Engine dazu noch wunderhübsch in Szene und braucht sich nicht vor der Konkurrenz zu verstecken. Wer also schon immer mal John Wayne spielen wollte, wird hier bestens unterhalten.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	90



MANN GEGEN MANN | In solchen Duellen erledigen Sie die Bossgegner des Spiels.



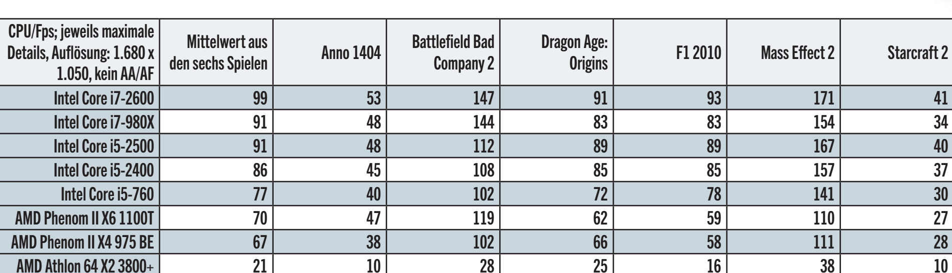
PC Games Hardware
www.pcgameshardware.de • www.pcghx.de
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER
PC Games Hardware – Das IT-Magazin für Gamer. Immer aktuell mit Kaufberatung, Hintergrundartikeln und Praxistipps.
HARDCORE FÜR SCHRAUBER
Heft bequem online bestellen oder abonnieren unter: www.pcgh.de/go/shop

CODENAME: SANDY BRIDGE

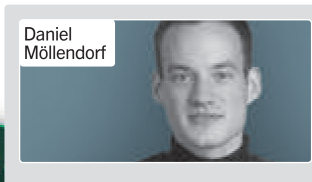
NEUE INTEL-CPUS IM SPIELETEST

Ab sofort sind die neuen CPUs von Intel verfügbar. Sie eignen sich hervorragend für Spiele (siehe Benchmark-Tabelle). So schlägt der neue Core i7-2600 mit 3,4 GHz das bisherige Topmodell Core i7-980X (3,3 GHz) – dabei hat der i7-980X sechs und der i7-2600 „nur" vier Kerne und kostet 270 statt 900 Euro. Die günstigeren Modelle i5-2500 (190 Euro, 3,3 GHz) und i5-2400 (180 Euro, 3,1 GHz) sind ebenfalls sehr schnell. CPUs, die zusätzlich ein „K" im Namen tragen, lassen sich besser übertakten und kosten rund 30 Euro mehr. Für die neuen CPUs brauchen Sie ein Sockel-1155-Mainboard – wichtig: Sockel-1156-Boards sind nicht kompatibel.

Info: www.intel.de



CPU/Fps; jeweils maximale Details, Auflösung: 1.680 x 1.050, kein AA/AF	Mittelwert aus den sechs Spielen	Anno 1404	Battlefield Bad Company 2	Dragon Age: Origins	F1 2010	Mass Effect 2	Starcraft 2
Intel Core i7-2600	99	53	147	91	93	171	41
Intel Core i7-980X	91	48	144	83	83	154	34
Intel Core i5-2500	91	48	112	89	89	167	40
Intel Core i5-2400	86	45	108	85	85	157	37
Intel Core i5-760	77	40	102	72	78	141	30
AMD Phenom II X6 1100T	70	47	119	62	59	110	27
AMD Phenom II X4 975 BE	67	38	102	66	58	111	28
AMD Athlon 64 X2 3800+	21	10	28	25	16	38	10



Daniel Möllendorf

„Es tut ich leid."

„Nicht-US-Bürger müssen draußen bleiben" – neulich wurde ich wieder auf diese Weise von einer Webseite begrüßt: Bei den Spike Video Game Awards ist es verboten, in Deutschland die Spieletrailer anzuschauen. Statt des Videos sehe ich nur die Meldung „We're sorry! This video is not available in your country." Damit wir „Germans" es auch verstehen, steht in bestem Deutsch daneben: „Es tut ich leid" – blanker Hohn. Ich bin sicher: Jeder Versuch, das Internet in Ländergrenzen zu unterteilen, wird scheitern – es wäre besser, die Betreiber der entsprechenden Webseiten sähen es früher ein als später. Ja, mich tut es auch leid …

1.000 EURO GEWINNEN

Gestalten Sie eine einzigartige Spielermaus



Logitech und PC Games geben Ihnen die Möglichkeit, die Spielermaus G9X Laser nach Ihren Wünschen zu designen. Nutzen Sie hierfür den unten angegebenen Link. Dort finden Sie die Regeln für den Wettbewerb und können eine Maske für die G9X Laser herunterladen. Gestalten Sie diese Maske und laden Sie Ihren Entwurf bei uns hoch. Alles, was Sie brauchen, ist ein Bildbearbeitungsprogramm, eine kreative Idee und ein Account im Forum von pcgameshardware.de – die Anmeldung ist kostenlos. Alle Leser können aus den eingesendeten Designs die Top 10 wählen. Eine Jury sucht den Gewinner aus. Dessen Design wird in einer limitierten Stückzahl von 100 Exemplaren produziert.

Info: goo.gl/uzCF0



Gestalten Sie die Logitech G9X Laser nach Ihren Wünschen!

DAS KÖNNEN SIE GEWINNEN

Design-Beispiel

Das beste Design wird 100 Mal produziert – der Gewinner erhält das erste Exemplar, 1.000 Euro und ein G930 sowie eine G19. Für die übrigen Top-25-Teilnehmer gibt es eine G9X im neuen Design samt G19. Auch wenn Sie lediglich abstimmen, können Sie eines von 100 G930 gewinnen.

- 100 x Logitech G930 Wireless (Wert: 160 Euro)
- Top-Tastatur Logitech G19 (Wert: 130 Euro)





Bild: Modern_Tech

Duell in der Oberklasse

Von: Marc Sauter/
Raffael Vötter

AMD läutet die nächste Runde im Kampf um die Leistungkrone ein: Mit der Radeon HD 6970 und HD 6950 will man Nvidias neue Geforce GTX 570 attackieren.

Mit der GTX 570 baute Nvidia die aktuelle Geforce-Reihe rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft aus. AMD konterte erst Ende 2010 mit leichter Verzögerung mit der Radeon HD 6970 und platzierte zugleich die Radeon HD 6950 in einem Preisbereich ohne Geforce-Konkurrenz. Erstmals seit der glücklosen Radeon HD 2900 XT (R600) trägt eine AMD-Karte mit nur einem Grafikchip wieder eine „9" im Namen – dies steht für Highend. Mit der neuen Generation hat sich AMD viel vorgenommen: Nicht nur die absolute Leistung soll steigen, sondern auch die Berechnungsgeschwindigkeit von Tessellation. Dies garniert der Hersteller mit neuen Bildqualitätsoptionen. Wir testen die Geforce GTX 570 sowie die beiden Radeon HD 6900 und klären, welche Karte das beste Angebot ist – inklusive Spiele-Benchmarks, Theorietests und Messungen der Leistungsaufnahme.

DER WEG DES CAYMAN-CHIPS

Radeon HD 6970 und HD 6950 tragen den Chip-Codenamen „Cayman". Diese Bezeichnung bezieht sich nicht auf Alligatoren, sondern wie bei allen anderen Radeons der zweiten Direct-X-11-Generation auf Inseln in der Karibik. Bereits mit „Barts" (HD 6800) überarbeitete AMD die Cypress-Architektur (HD 5800) und gab dem Chip unter anderem neue Textureinheiten und eine verbesserte Tessellationsleistung mit auf den Weg. Cayman erbt zwar die Einheiten zur Berechnung von Texturen (Texture Mapping Units, kurz TMUs) von Barts, ist ansonsten aber zu großen Teilen neu. Zu den Neuerungen bei der Chip-Architektur gehören unter anderem:

- VLIW4-Shader-Einheiten
- Schnellere Raster-Endstufen
- EQAA-Kantenglättung
- Bessere Tessellationsleistung
- Powertune-Technologie
- Universal Video Decoder 3

NEUE ARCHITEKTUR-ELEMENTE

Beim Cayman-Chip der HD 6970 und HD 6950 setzt AMD erstmalig auf VLIW4- statt VLIW5-Einheiten und stellt damit die Ausführungseinheiten in den Shader-Prozessoren um. Anstelle von fünf VLIW-Rechenwerken pro Shader-Verbund (HD 6800/HD 5800), von denen nicht alle die gleiche Fähigkeiten besitzen, arbeitet Cayman jetzt mit vier Ausführungseinheiten mit identischem Funktionsumfang. Laut AMD liegt der Vorteil der VLIW4-Einheiten einerseits bei der besseren Auslastung sowie der vereinfachten Planung der zu berechnenden Aufgaben. Andererseits benötigt ein VLIW4-Block weniger Platz als ein VLIW5-Prozessor. Daher kann AMD mehr ALUs auf der gleichen Chipfläche unterbringen und somit die Leistung steigern.

Des Weiteren ist Cayman in der Lage, mithilfe der beiden neuen Tesselatoren sowie eines „off-chip buffers" (hier ist schlicht der Videospeicher gemeint) deutlich mehr als ein Dreieck pro Takt zu berechnen. Daher soll die Radeon HD 6970 eine bis zu dreimal höhere Tessellation-Leistung als die Radeon HD 5870 bieten. Spieler würden davon vor allem in DX11-Titeln wie **Metro 2033**, **Colin McRae: Dirt 2** oder **H.A.W.X. 2** profitieren, bei denen Tessellation für mehr Objekt- oder Figurendetails eingesetzt wird.

VIEL LEISTUNG AUF 389 MM²

Der Cayman-Chip misst laut AMD 389 mm² und beherbergt 2.640 Millionen Transistoren – Nvidia benötigt für die 3.000 Millionen Transistoren des GF110 immerhin annähernd 550 mm². AMD quetscht hier

24 Funktionsblöcke (SIMDs) mit je 64 Shadern und 4 Textureinheiten sowie das doppelte Front-End (Eingangssystem des Rendervorgangs) zusammen. Die Anzahl der (überarbeiteten) unter anderem für die Kantenglättung verantwortlichen Rasteroperations- (ROP-) Einheiten stagniert bei 32, auch die Anbindung des Grafikspeichers (Speicher-Interface) ist wie gehabt 256 Bit breit. AMD gleicht dies durch GDDR5-Speicher mit bis zu 2.750 Megahertz und 2 Gigabyte aus. Der „Unified Video Decoder" in der dritten Generation ist ebenfalls integriert, dieser beschleunigt diverse Video-Formate in Hardware.

BILDQUALITÄT: LEICHTER FORTSCHRITT TRIFFT AUF STAGNATION

Vorneweg: Die Textureinheiten des Cayman-Grafikchips filtern das Bild auf dieselbe Weise wie die von Barts (Radeon HD 6870/6850). Davon überzeugten wir uns sowohl in Gesprächen mit AMD-Mitarbeitern als auch in Praxistests. „Qualität" ist nach wie vor die Standardeinstellung im Catalyst Control Center, erst die Option „Hohe Qualität" fördert die beste Radeon-Filterung zutage. Außerdem sind die Oberflächenformatoptimierungen von Haus aus aktiv, die Optik bei Spielen beeinflusst dies jedoch nur marginal.

Der anisotrope Filter aller HD-6000-Karten flimmert im Vergleich mit einer Radeon HD 5000 stärker, dafür ist das AF-Banding (sichtbare Übergänge bei der Anisotropen Filterung) nahezu verschwunden. Nvidias Treiberstandard liefert das ruhigere Bild (dafür teilweise leichtes Banding) – der optionale HQ-Modus aller Geforce-Grafikkarten seit der achten Generation bleibt aber wie bisher konkurrenzlos.

Neues gibt es bei AMD dagegen in Sachen Kantenglättung zu vermelden: Selbstverständlich beherrschen die Radeon HD 6900 das bekannte Morphological Filtering (MLAA), einen Vollbild-Unschärfe-Effekt (Weichzeichner), der auch in Spielen funktioniert, die kein Anti-Aliasing unterstützen (**Arcania: Gothic 4** oder **GTA 4**). Ebenfalls vorhanden ist das hervorragende Direct-X-9-Supersampling-AA samt automatischer LoD-Anpassung und Edge-Detect-CFAA; die Tent-CFAA-Filter fehlen.

Die überarbeiteten Raster-Endstufen liefern zudem das Enhanced Quality Antialiasing (EQAA), das Pendant zu Nvidias bekanntem Coverage Sample Antialiasing (CSAA). Die sehr hochwertige EQAA-Kantenglättung spart Bandbreite, kostet kaum Leistung und glättet Polygonkanten besser als das reguläre Anti-Aliasing.

Im Gegensatz zu CSAA wirkt EQAA jedoch auch bei Stencil-Schatten (etwa in **Doom 3**) und Alpha-Test-Texturen (Zäune, Vegetation), sofern diese via Alpha-to-Coverage geglättet werden (beispielsweise in **Half-Life 2: Episode 2**). Wie bei Nvidia lässt sich zudem Adaptive-AA via EQAA erweitern. Im Praxistext kann vor allem 4x EQAA überzeugen, das optisch an 8x MSAA heranreicht, aber weniger Leistung kostet.

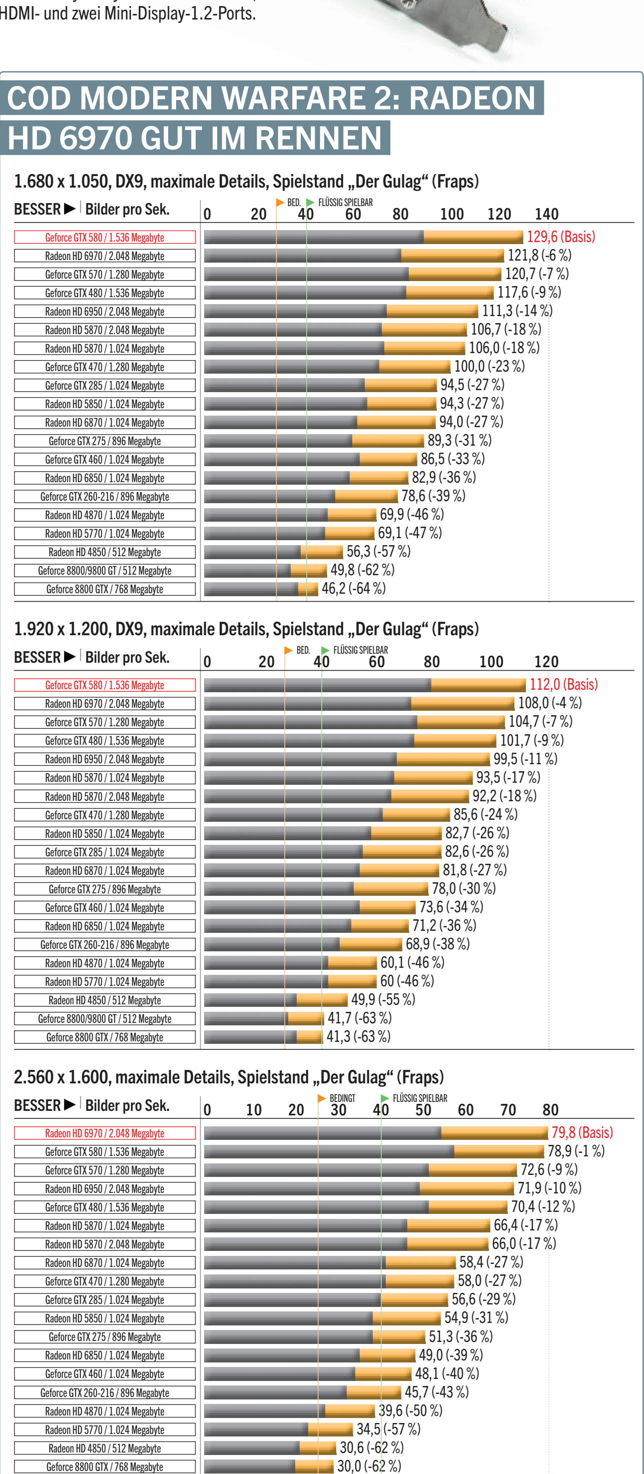
KLUGES POWER-MANAGEMENT

Seit den Tagen der Radeon HD 4870 sorgen sich sowohl AMD als auch Nvidia um das Wohlergehen ihrer Grafikkarten und die Einhaltung der PCI-Express-Spezifikationen, wenn Stresstests wie der Furmark oder OCCT zum Einsatz kommen. Zuerst versuchte man sich an halbgaren Treiberlösungen, die Radeon HD 5870 verfügte erstmals über Hardware-Schutzmechanismen. Nvidia griff dies bei der Geforce GTX 580 auf, die Geforce GTX 570 nutzt die gleiche Überwachung: Drei Chips messen stetig die Stromstärken der 12-Volt-Leitungen. Überschreiten diese eine thermische Verlustleistung (TDP) von 219 Watt und meldet der Treiber zeitgleich ein „böses" Programm wie den Furmark, so halbiert der GF110 seine Frequenzen. Allerdings arbeitet diese Lösung derzeit noch unsauber. So erkennt der Geforce-Treiber 263.09 im Gegensatz zum 262.99 nicht alle Stresstests und der Stromverbrauch der GTX 570 schießt auf 287 Watt.

AMDs Implementierung bei den Radeon HD 6900 nennt sich Powertune und geht das Problem deutlich eleganter an: Ab sofort trennt der Hersteller zwischen der „Typical Gaming Power" (HD 6970: 190 Watt; HD 6960: 140 Watt) und der „Powertune Maximum Power" (HD 6970: 250 Watt; HD 6960: 200 Watt). Im Cayman-Chip sitzen hierfür Sensoren, die in Echtzeit die Leistungsaufnahme protokollieren und bei Überschreitung des Maximalwertes Wartezyklen anordnen respektive die Taktraten und die Grafikchipspannung senken. Der



ANSCHLUSSFREUDIG | Die HD 6970/6950 bieten für Eyefinity zwei Dual-Link-DVIs, einen HDMI- und zwei Mini-Display-1.2-Ports.



vorgegebene Wert für die „Typical Gaming Power" basiert auf dem Spiel **Aliens vs. Predator** plus einem großzügigen Puffer, da dieser Titel laut AMD die höchste Leistungsaufnahme verursacht. Je nach Spiel kann dieser Richtwert überschritten oder unterboten werden. Weitaus interessanter allerdings ist die „Powertune Maximum Power", da hier je nach Anwendung die Leistungsbremse greift. AMD spricht davon, dass eine Radeon HD 6970 je nach Stärke der Leckströme, Temperatur oder der gerade laufenden Applikation etwa 210 bis 220 Watt konsumiert – dies passt zu den von uns gemessenen Werten. Lastspitzen in manchen Spielen wie **Metro 2033** werden durch Powertune ebenfalls abgefangen, auf die Fps-Leistung hat dies jedoch nur einen Einfluss im Rahmen der Messungenauigkeit. AMD gab jedoch bekannt, dass die HD 6950 eher von Taktabsenkungen betroffen sei als die HD 6970. Sollte das der Fall sein, was Sie beispielsweise mit dem Programm GPU-Z (www.gpu-z.de) erkennen, haben Sie unter Verlust der Garantie die Möglichkeit, den „Powertune Maximum Power"-Wert im Catalyst Control Center um bis zu 20 Prozent zu erhöhen: Die entsprechenden Regler finden Sie im Overdrive-Menü der Anwendung. Wir messen bei maximaler Einstellung im Falle der Radeon HD 6970 fast 255 Watt – dafür laufen Programme wie der Furmark und der „Perlin Noise"-Test des 3DMark 06 deutlich schneller. Unseren bisherigen Messungen zufolge hat Powertune weder Einfluss auf die Spieleleistung noch auf das Übertaktungspotenzial – mit einer Ausnahme: Sie dürfen den „Powertune Maximum Power"-Wert um bis zu 20 Prozent senken. Dies verringert auf Kosten der Bilder pro Sekunde den Stromhunger der Karte und ist für ältere Spiele eine Option.

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2: GEFORCE-DOMÄNE

1.680 x 1.050, DX11, maximale Details, Spielstand „Crack The Sky" (Fraps)

Bilder pro Sek. (0–90; ▶ BEDINGT 30, ▶ FLÜSSIG SPIELBAR 40)

Grafikkarte	Bilder pro Sek.
Geforce GTX 580 / 1.536 Megabyte	90,8 (Basis)
Geforce GTX 570 / 1.280 Megabyte	80,2 (-12 %)
Geforce GTX 480 / 1.280 Megabyte	78,6 (-13 %)
Radeon HD 6970 / 2.048 Megabyte	66,4 (-27 %)
Geforce GTX 470 / 1.024 Megabyte	61,6 (-32 %)
Radeon HD 6950 / 2.048 Megabyte	61,3 (-32 %)
Radeon HD 5870 / 2.048 Megabyte	60,1 (-34 %)
Radeon HD 5870 / 1.024 Megabyte	59,7 (-34 %)
Radeon HD 6870 / 1.024 Megabyte	52,8 (-42 %)
Radeon HD 5850 / 1.024 Megabyte	52,5 (-42 %)
Geforce GTX 460 / 1.024 Megabyte	51,3 (-44 %)
Radeon HD 6850 / 1.024 Megabyte	46,3 (-49 %)

1.920 x 1.200, DX11, maximale Details, Spielstand „Crack The Sky" (Fraps)

BESSER ▶ | Bilder pro Sek. (0–80; ▶ BEDINGT 30, ▶ FLÜSSIG SPIELBAR 40)

Grafikkarte	Bilder pro Sek.
Geforce GTX 580 / 1.536 Megabyte	76,8 (Basis)
Geforce GTX 570 / 1.280 Megabyte	65,7 (-14 %)
Geforce GTX 480 / 1.536 Megabyte	63,0 (-18 %)
Radeon HD 6970 / 2.048 Megabyte	55,3 (-28 %)
Radeon HD 6950 / 2.048 Megabyte	51,2 (-33 %)
Geforce GTX 470 / 1.280 Megabyte	50,5 (-34 %)
Radeon HD 5870 / 1.024 Megabyte	50,1 (-35 %)
Radeon HD 5870 / 2.048 Megabyte	49,8 (-35 %)
Radeon HD 5850 / 1.024 Megabyte	44,0 (-43 %)
Radeon HD 6870 / 1.024 Megabyte	42,4 (-45 %)
Geforce GTX 460 / 1.024 Megabyte	40,2 (-48 %)
Radeon HD 6850 / 1.024 Megabyte	36,9 (-52 %)

2.560 x 1.600, DX11, max. Details, Spielstand „Crack The Sky" (Fraps)

BESSER ▶ | Bilder pro Sek. (0–50; ▶ BEDINGT SPIELBAR 30, ▶ FLÜSSIG SPIELBAR 40)

Grafikkarte	Bilder pro Sek.
Geforce GTX 580 / 1.536 MiByte	43,0 (Basis)
Geforce GTX 570 / 1.280 MiByte	39,2 (-9 %)
Geforce GTX 480 / 1.536 MiByte	37,8 (-12 %)
Radeon HD 6970 / 2.048 MiByte	36,7 (-15 %)
Radeon HD 6950 / 2.048 MiByte	33,3 (-23 %)
Radeon HD 5870 / 2.048 MiByte	33,2 (-23 %)
Radeon HD 5870 / 1.024 MiByte	32,4 (-25 %)
Geforce GTX 470 / 1.280 MiByte	29,8 (-31 %)
Radeon HD 6870 / 1.024 MiByte	27,5 (-36 %)
Radeon HD 5850 / 1.024 MiByte	27,0 (-37 %)
Geforce GTX 460 / 1.024 MiByte	24,8 (-42 %)
Radeon HD 6850 / 1.024 MiByte	24,2 (-44 %)

Minimum-Fps | 4x MSAA, 16:1 AF

System: Core i7-860 @ 4,0 GHz, 2 x 2 GiByte DDR3-1600, Win7 x64, Geforce 262.99/263.09 WHQL, Catalyst 10.11 WQHL **Bemerkungen:** In **Bad Company 2** liegt die GTX 570 hinter der GTX 580, aber mit nicht spürbarem Abstand. Die Radeon HD 6900 holen mit steigender Auflösung auf, bleiben aber beide hinter der GTX 480.

LEISTUNG PRO WATT

Während AMDs bisherige Radeon-HD-5000-Reihe besonders durch ihren im Vergleich zur Leistung geringen Energiekonsum glänzen konnte, ändert sich dies mit Cayman: Die Radeon HD 6970 scheint mit ihren 880 Megahertz am oberen Limit zu laufen, für den hohen Takt ist viel Spannung notwendig. Nvidias GF110-Chip dagegen erweist sich als sparsamer als der GF100, womit die Geforce GTX 570 und die Radeon HD 6970 ähnlich viel Strom benötigen – wenngleich mit leichten Vorteilen für die Cayman-Karte. Die Radeon HD 6950 zeigt sich für ihre Leistung sehr sparsam, sie unterbietet sogar die langsamere Radeon HD 5870. Im Leerlauf kann Nvidia den Energiehunger der Geforce GTX 570 auf knapp unter 30 Watt drücken, im Multimonitor-Betrieb mit zwei unterschiedlichen Bildschirmen allerdings sind es über 80 Watt. Hier konnte AMD bisher glänzen; ähnlich wie bei der Spielelast nähert man sich nun Nvidia an. Dafür sind die Cayman-Karten im Leerlauf nach wie vor sparsamer. Weitere Details entnehmen Sie der Übersichtstabelle auf der rechten Seite.

ES DAMPFT WIEDER

Reine Heatpipe- und Lamellen-Konstruktionen kommen offenbar außer Mode: AMD wie Nvidia vertrauen bei ihren Referenzkühlungen auf eine sogenannte Vapor-Chamber, also eine Verdampfungskammer. Bereits die erste Revision der Radeon HD 5770 verwendete eine solche Konstruktion, das Gleiche gilt für die Zweichip-Karten HD 5970 und HD 4870 X2 sowie die aktuelle Radeon HD 6870 – AMD hat also Erfahrung auf diesem Gebiet. Generell setzt man bei der Radeon HD 6970 und 6950 auf bewährte Technik: So sitzen auf der Platine wieder Spannungswandler sowie ein Steuerchip von Volterra (VT1556). Der zuletzt Genannte ist aber noch nicht per Software ansprechbar. Der GDDR5-Speicher und die Spannungsumwandler (VRMs) werden wie seit einigen Radeon-Generationen üblich von einer großen Metallplatte gekühlt; auf dieser thront ein mächtiger 2,0-Ampere-Radiallüfter. Der eigentliche Vapor-Chamber-Kühler ist mit der Metallplatte verlötet und deckt fast ein Drittel der kompletten Platine ab. Der einzige Unterschied zwischen der Radeon HD 6970 und der HD 6950 besteht in der Anzahl der Pins des Stromanschlusses: Die große Variante nutzt einen 6- und einen 8-Pol-Steckplatz, die kleine Schwester zwei 6-Pol-Steckplätze.

Nvidia setzte bei der Geforce GTX 580 erstmals auf Vapor-Chamber-Technologie, für die Geforce GTX 570 gilt das Gleiche. Neben einer leicht abgespeckten Platine (nur noch vier statt sechs Grafikchip-Phasen und zwei 6-Pol- statt einem 6- und einem 8-Pol-Steckplatz) ist auch der Kühler schwächer: Optisch wirkt er auf den ersten Blick zwar größer als jener der Geforce GTX 580, er ist jedoch einige Millimeter flacher. Da beide Kühler miteinander kompatibel sind, setzen wir den der GTX 580 kurzerhand auf die GTX 570: Bei identischer Drehzahl stellen sich deutliche Verbesserungen von bis zu 8 Grad Celsius ein!

In der Praxis überzeugt die wuchtige Kühlung der Cayman-Karten nur teilweise: So erreichen die beiden Radeons in **Battlefield: Bad Company 2** zwar niedrige Chiptemperaturen von um die 80 Grad Celsius, der Radiallüfter röhrt aber deutlich hörbar. Die Radeon HD 6970 erreicht mit aus 0,5 Metern gemessenen 4,8 Sone das Niveau der viel gescholtenen Geforce GTX 480. Die Radeon HD 6950 ist mit 3,8 Sone etwas lauter als die Geforce GTX 570 mit nur 3,4 Sone.

Im Leerlauf erleben wir allerdings eine Überraschung: Während die Geforce GTX auf leise 0,8 Sone kommt, flüstert die Radeon HD 6970 mit 0,5 Sone – die Radeon HD 6950 dagegen ist trotz gleicher prozentualer Drehzahl mit 1,4 Sone hörbar. Messungen mit zwei Retail-Modellen der Radeon HD 6950 ergaben jedoch nur 0,7 Sone im Leerlauf und bis zu 2,6 Sone im Spielebetrieb. Wir vermuten ein defektes Testexemplar.

GEFORCE GTX 570 GEGEN HD 6970 UND HD 6950

AMD sieht die Radeon HD 6970 vor dem erklärten Gegner Geforce GTX 570, allerdings mit Standard-AF. Da PC Games jedoch bei vergleichbarer anisotroper Filterung testet (und HQ auf einer Radeon etwas Leistung kostet), liegen in unseren Benchmarks beide Karten „nur" gleichauf. Je höher die Auflösung, desto stärker schneidet die Radeon HD 6970 ab. Welche Karte im Endeffekt vorne ist, hängt folglich vom jeweiligen Spiel und der Pixelanzahl ab:

TECHNISCHE SPEZIFIKATIONEN

Grafikkarte	Geforce					Radeon					
Modell	GTX 580	GTX 570	GTX 480	GTX 470	GTX 460 (1G/768M)	HD 6970	HD 6950	HD 5870	HD 6870	HD 5850	HD 6850
Circa-Preis (Euro)	480,-	340,-	320,-	200,-	150,-/130,-	330,-	260,-	230,-	200,-	160,-	150,-
Markteinführung	Nov. 2010	Dez. 2010	März 2010	März 2010	Juli 2010	Dez. 2010	Dez. 2010	Sept. 2009	Okt. 2010	Sept. 2009	Okt. 2010
Codename	GF110	GF110	GF100	GF100	GF104	Cayman XT	Cayman Pro	Cypress XT	Barts XT	Cypress Pro	Barts Pro
Direct-X-/Shader-Version	11/5.0	11/5.0	11/5.0	11/5.0	11/5.0	11/5.0	11/5.0	11/5.0	11/5.0	11/5.0	11/5.0
Fertigungstechnik	40 nm	40 nm	40 nm	40 nm	40 nm	40 nm	40 nm	40 nm	40 nm	40 nm	40 nm
Transistoren Grafikchip (Mio.)	3.000	3.000	3.000	3.000	1.950	2.640	2.640	2.150	1.700	2.150	1.700
SP-Rechenleistung (GFLOPS)	1.581	1.405	1.344	1.089	907	2.703	2.253	2.720	2.016	2.088	
DP-Rechenleistung (GFLOPS)	198	176	168	136	76	676	563	544	0	418	0
Polygondurchsatz (Mio. Dreiecke/s)	3.088	2.928	2.800	2.432	1.350	1.760	1.600	850	900	725	775
Pixeldurchsatz (GPix/s)	24,7	23,4	21,0	17,0	9,5	28,2	26,0	27,2	28,8	23,2	24,8
Texturleistung (GTex/s)	49,4	43,9	42,0	34,0	37,8	84,5	70,4	68	50,4	52,2	37,5
Speicherbandbreite (GByte/s)	192,4	152,0	177,4	133,9	115,2/86,4	176,0	160,0	153,6	134,4	128,0	128,0
Takt Grafikchip (Megahertz)	772	732	700	608	675	880	800	850	900	725	775
Takt Shader-ALUs (Megahertz)	1.544	1.464	1.400	1.215	1.350	880	800	850	900	725	775
Takt Videospeicher (Megahertz)	2.004	1.900	1.848	1.674	1.800	2.750	2.500	2.400	2.100	2.000	2.000
Shader-/SIMD-/Textureinheiten	512/16/64	480/15/60	480/15/60	448/14/56	336/7/56	1.536/24/96	1.408/20/88	1.600/20/80	1120/14/56	1.440/18/72	960/12/48
Rasterendstufen	48	40	48	40	32/28	32	32	32	32	32	32
Speicheranbindung (Bit)	384	320	384	320	256/192	256	256	256	256	256	256
Übliche Speichermenge	1.536 Megabyte	1.280 Megabyte	1.536 Megabyte	1.280 Megabyte	1.024/768 Megabyte	2.048 Megabyte	2.048 Megabyte	1.024 Megabyte	1.024 Megabyte	1.024 Megabyte	1.024 Megabyte
Üblicher Speichertyp	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5
PCI-E-Stromanschluss (Netzteil)	1x 6+ 1x8-polig	2x 6-polig	1x 6+ 1x8-polig	2x 6-polig	2x 6-polig	1x 6+ 1x8-polig	2x 6-polig	2x 6-polig	2x 6-polig	2x 6-polig	1x 6-polig
Leistungsaufnahme (TDP, laut Hersteller)	244 Watt	219	250 Watt	215 Watt	160/150 Watt	250 Watt	200 Watt	188 Watt	151 Watt	151-170 Watt	127 Watt
Länge in Millimetern	267	267	267	241	210	275	275	282	250	242	230

DIE KONTRAHENTEN IM DIREKTEN VERGLEICH: GEFORCE GTX 570 GEGEN RADEON HD 6970



Geforce GTX 570

Grafikchip (1)

Der GF110 der GTX 570 kommt auf drei Milliarden Transistoren und misst 550 Quadratmillimeter, darüber sitzt ein Heatspreader. Der Cayman der HD 6970 ist mit 389 Quadratmillimetern deutlich kompakter, dennoch verfügt er über 2,64 Milliarden Transistoren.

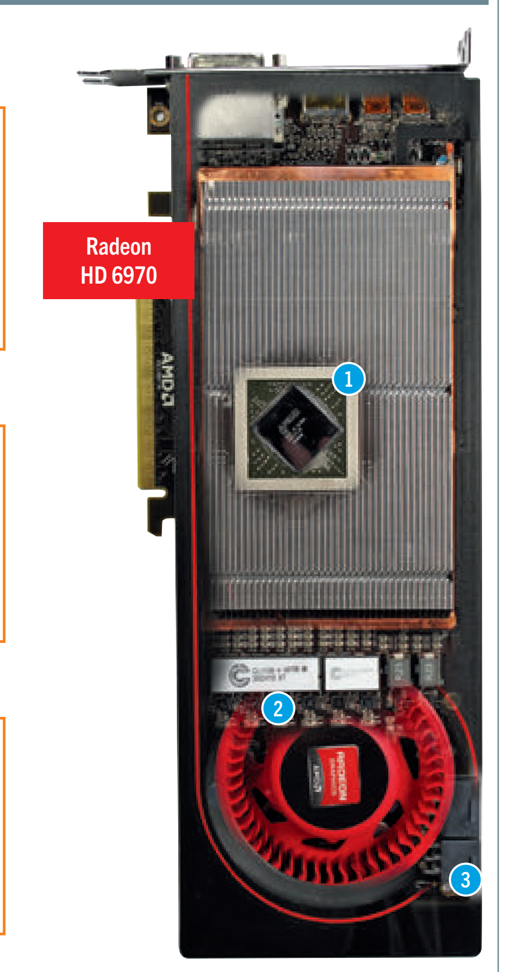
Spannungswandler (2)

Die GTX 570 nutzt nur 4 der 6 möglichen Grafikchip-Phasen, per Afterburner können Sie die Grafikchip-Spannung ändern. Die HD 6970 setzt auf Volterra-Wandler, bis Redaktionsschluss waren diese nicht über Tools ansprechbar.

Stromversorgung (3)

Die Geforce GTX 570 begnügt sich mit zwei sechspoligen Stromanschlüssen, die Radeon HD 6970 dagegen verwendet eine Sechspin- und eine Achtpin-Buchse. Damit sind bis zu 300 Watt möglich – theoretisch.

Radeon HD 6970



So ist **Crysis Warhead** eine Radeon-Domäne, auch in **Metro 2033** (siehe Benchmarks rechts) kann sich die HD 6970 vor der Geforce GTX 570 platzieren. Bei **Colin McRae: Dirt 2** oder **Starcraft 2** dominieren allerdings die Nvidia-Karten und die HD 6970 muss sich in puncto Leistung sowohl in 1.680 x 1.050 als auch in 1.920 x 1.200 und 2.560 x 1.600 der GTX 570 sowie der GTX 480 unterordnen.

Die Radeon HD 6950 wiederum ist eine Klasse für sich, einzig die Radeon HD 5870 kann ihr Paroli bieten: Nvidias Geforce GTX 470 wird klar geschlagen, an die Geforce GTX 480 oder GTX 570 aber reicht der „kleine“ Cayman nicht heran. Einen wirklich nennenswerten Abstand zur Radeon HD 5870 erzielt die Radeon HD 6950 in **Metro 2033** (Direct X 10): Knapp 30 Prozent trennen beide Karten. Der 2 Gigabyte große GDDR5-Speicher ist hierfür nicht verantwortlich, laut AMD sind es die überarbeiteten Raster-Endstufen.

TESSELLATOR, DIE ACHTE

Bisher konnten AMDs Radeons mit Nvidias DX11-Geforces in Sachen Tessellation-Leistung kaum mithalten. Mit Cayman ändert sich dies nun teilweise. Synthetische Tests wie das Microsoft Direct X SDK Sample SubD11 zeigen, ausgehend von der Radeon HD 5870, eine Verdopplung der Leistung durch die Radeon HD 6970, der Unigine-Heaven-2.1-Benchmark mit „Extreme“-Tessellation bescheinigt eine Steigerung von etwa 70 Prozent. Absolut gesehen bewegt sich AMD damit im Heaven 2.1 mit „Extreme“ nur auf Höhe der Geforce GTX 460, die Geforce GTX 580 bleibt uneinholbar.

Sofern Tessellation nur im geringeren Maßen zum Tragen kommt, wie es in allen aktuellen Spielen der Fall ist, kann sich die Radeon HD 6970 mit Ausnahmen problemlos mit der Geforce GTX 570 messen und die Radeon HD 6950 schlägt die Geforce GTX 470 durchgehend.

SSAA PAR EXCELLENCE

Die Paradedisziplin der neuen Radeon-Karten ist, abgesehen von (sehr) hohen Auflösungen, Supersampling-Kantenglättung (SSAA). Seit dem Start der Radeon HD 5870 beherrschen dies alle „roten“ DX11-Beschleuniger, Nvidia zog mit einer inoffiziellen Implementierung nach. Je nach Spiel überholt die Radeon HD 6970 die Geforce GTX 580 deutlich, der Geforce GTX 570 sitzt die Radeon HD 6950 im Nacken oder schlägt sie teils. In Kombination mit Supersampling-Kantenglättung fällt auch AMDs Spar-AF kaum ins Gewicht. Falls Sie also Wert auf höchste AA-Qualität legen, sind die Radeon HD 6970 und HD 6950 eine sehr gute Wahl. Unter DX10 und höher dagegen funktioniert kein SSAA auf Radeons – auf Geforces dagegen schon; diese bieten hier zudem das bessere AF.

ÜBERTAKTUNG: HUI BIS PFUI

Bereits die Geforce GTX 470 erfreute sich bei Übertaktern großer Beliebtheit, die Geforce GTX 570 steht der kleinen Schwester kaum nach: Ausgehend von 732/1.464/1.900 MHz erreichen wir ohne Spannungserhöhung bereits 870/1.740/2.200 Megahertz. Mit 1,05 statt 1,00 Volt sind gar stabile 900/1.800/2.250 MHz möglich – spätestens damit zieht die Geforce GTX 570 locker an der Geforce GTX 580 vorbei. Der umgekehrte Weg funktioniert ebenfalls: Die Spannung der Geforce GTX 570 lässt sich auf 0,963 Volt senken, dies spart in Spiele-3D rund 40 Watt, im Furmark bis zu 60 Watt. Hierfür bietet sich der Afterburner ab Version 2.1 Beta 5 an, welcher Änderungen der Spannung bei GTX-580/570-Karten erlaubt. Die Radeon HD 6970 arbeitet fast am Limit, wir erreichen maximal 910/2.900 MHz (Standard: 880/2.750 MHz). Aufgrund des niedrigeren Basistakts (800/2.500 MHz) lässt sich die Radeon HD 6950 prozentual besser übertakten, bei 890/2.850 MHz ist Schluss. Messungen mit Herstellerkarten zeigen zumindest beim großen Modell ein etwas besseres Bild, wir erzielen im Falle der Radeon HD 6970 bis zu 940/3.025 MHz. ❑

FAZIT

GTX 570 und HD 6970/6950 im Test

Die Geforce GTX 570 leistet im Mittel etwas mehr als die Geforce GTX 480 und ist dabei leiser und sparsamer. Die Radeon HD 6970 arbeitet abgesehen von exzessiver Tessellation auf dem gleichem Level, mit Vorteilen bei hohen Auflösungen und SSAA – dafür ist aber auch der Stromverbrauch auf Höhe der Geforce, die Lautheit darüber. Die Radeon HD 6950 hat nur die etwas günstigere Vorgängerin Radeon HD 5870 als Gegner, ist dieser aber in allen Belangen überlegen. Das Übertaktungspotenzial der Radeons enttäuscht allerdings.

LAUTSTÄRKE UND LEISTUNGSAUFNAHME

	GTX 580	GTX 570	HD 6970	HD 6950	HD 5870
Lautstärke					
Leerlauf	0,8 Sone	0,8 Sone	0,5 Sone	0,7 Sone	0,5 Sone
Zweischirmbetrieb (unterschiedliche Monitore)	0,8 Sone	1,3 Sone	2,2 Sone	1,9 Sone	0,5 Sone
Blu-ray-Wiedergabe	0,8 Sone	1,1 Sone	1,9 Sone	1,7 Sone	0,5 Sone
Battlefield: Bad Company 2	3,4 Sone	3,4 Sone	4,8 Sone	2,6 Sone	3,1 Sone
Leistungsaufnahme					
Leerlauf	32 Watt	28 Watt	22 Watt	20 Watt	22 Watt
Zweischirmbetrieb (unterschiedliche Monitore)	91 Watt	85 Watt	74 Watt	53 Watt	52 Watt
Blu-ray-Wiedergabe	42 Watt	37 Watt	74 Watt	55 Watt	46 Watt
Battlefield: Bad Company 2	221 Watt	194 Watt	186 Watt	131 Watt	138 Watt
Temperatur Grafikchip					
Leerlauf	39 °C	39 °C	43 °C	38 °C	38 °C
Zweischirmbetrieb (unterschiedliche Monitore)	48 °C	60 °C	59 °C	57 °C	43 °C
Blu-ray-Wiedergabe	45 °C	46 °C	57 °C	56 °C	42 °C
Battlefield: Bad Company 2	85 °C	84 °C	81 °C	78 °C	68 °C

METRO 2033 MIT DIRECT X 11: HD 6970 VORNE DABEI

1.680 x 1.050, DX11, maximale Details (Tessellation, Advanced DoF), „Verfluchte Station“

BESSER ▶ | Bilder pro Sek. — 0, 10, 20, 30, 40 — BEDINGT SPIELBAR, FLÜSSIG SPIELBAR

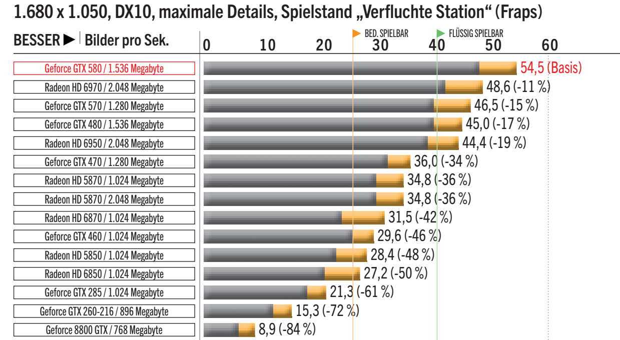
Grafikkarte	Bilder pro Sek.
Geforce GTX 580 / 1.536 Megabyte	32,8 (Basis)
Radeon HD 6970 / 2.048 Megabyte	29,2 (-11 %)
Geforce GTX 570 / 1.280 Megabyte	28,1 (-14 %)
Radeon HD 6950 / 2.048 Megabyte	25,2 (-23 %)
Radeon HD 5870 / 1.024 Megabyte	17,2 (-48 %)
Geforce GTX 460 / 1.024 Megabyte	16,5 (-50 %)
Radeon HD 6870 / 1.024 Megabyte	15,5 (-53 %)

Minimum-Fps | 4x MSAA, 16:1 AF

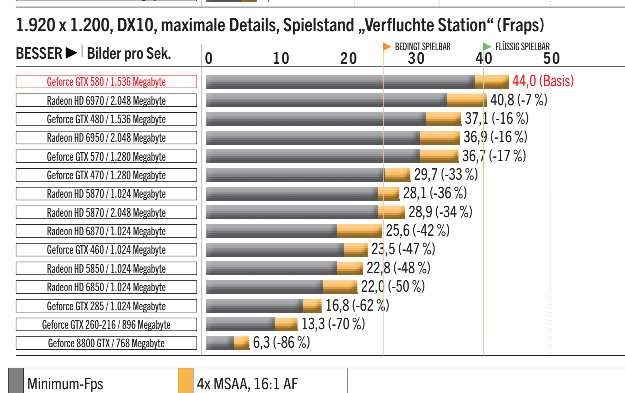
System: Core i7-860 @ 4,0 GHz, 2 x 2 Gigabyte DDR3-1600, Win7 x64, Geforce 262.99/263.09 WHQL, Catalyst 10.11 WQHL **Bemerkungen:** In **Metro 2033** mit Direct X 11 spielen die HD 6970 und HD 6950 ihre Trümpfe aus: Die große Version knackt die GTX 570, die kleine liegt meilenweit vor der etwas günstigeren HD 5870.

METRO 2033: HD 6970 ZEIGT SICH STARK

1.680 x 1.050, DX10, maximale Details, Spielstand „Verfluchte Station“ (Fraps)



1.920 x 1.200, DX10, maximale Details, Spielstand „Verfluchte Station“ (Fraps)



Minimum-Fps | 4x MSAA, 16:1 AF

System: System: Core i7-860 @ 4,0 GHz, 2 x 2 Gigabyte DDR3-1600, Win7 x64, Geforce 262.99/263.09 WHQL, Catalyst 10.11 WQHL **Bemerkungen:** Auch in **Metro 2033** ist die HD 6970 in der Lage, mit der GTX 580 nahezu gleichzuziehen, die HD 6950 bewegt sich auf Augenhöhe mit der GTX 570 und weit vor der HD 5870.

Ein Kandidat für das Abstellgleis?



Bildquelle: Microsoft

Von: Frank Stöwer

Kann sich der PC als Spieleplattform in den nächsten Jahren noch behaupten?

Quo vadis, Spiele-PC? Die Antwort auf diese Frage fällt nicht leicht, da zu viele Faktoren die Zukunft des PCs als Plattform für Spiele beeinflussen können. Einerseits werden sicher neue Techniken in den Bereichen Rendering, etwa Raytracing, die Hardware zukünftiger Spielerechner umkrempeln, andereseits hat die Spieleplattform PC nicht nur von kommenden Konsolengenerationen, sondern auch von Sparten wie Cloud-basiertem oder Mobile-Gaming Konkurrenz zu erwarten. PC Games wagt eine Prognose.

BEWÖLKTE ZUKUNFT

Geht es nach den Anbietern von Cloud-Gaming-Diensten, sind High-End-Spiele-PCs zukünftig nicht mehr gefragt. Statt Spiele auf dem heimischen Rechner zu installieren, empfängt der Client nur die Audio- und die Videoausgabe des Spiels, die von einem Server im Netz kommen. An den Letztgenannten überträgt der Client dann die Befehle von Maus, Tastatur oder Gamepad. Während der PC nur den Video- und Audio-Stream dekodiert, wird der Hauptanteil der Rechenarbeit dem Server und der Netzwerkverbindung aufgebrummt. Die Netzwerkverbindung muss dabei schnell und verzögerungsfrei gewaltige Datenmengen (bis zu 700 kByte/s) übertragen.

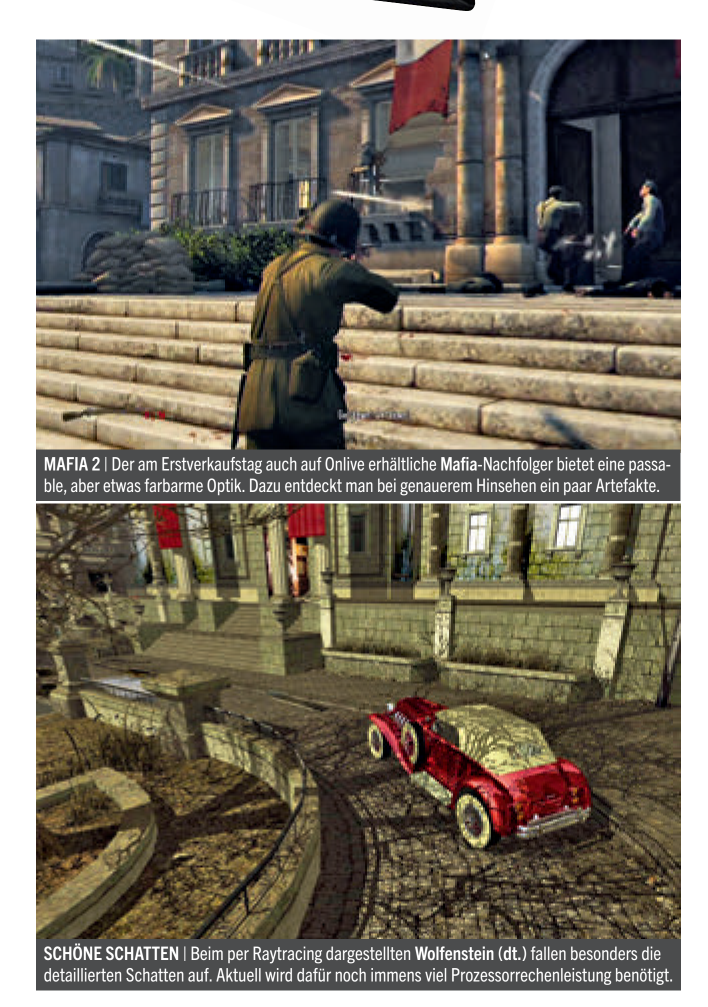
Der wohl bekannteste Cloud-Gaming-Vertreter, der in Amerika schon seit dem 17. Juni 2010 um die Gunst der Spieler buhlt, ist Onlive. Laut Firmenchef Steve Perlman sollen per Onlive die neuesten Spiele in HD-Auflösung (1.280 x 720 Pixel) und mit allen Details auch auf leistungsschwachen Rechnern spielbar sein. Was zunächst wie ein markiger Werbespruch klingt, ist durchaus praktikabel: Die lokalen Keyboard- oder Gamepad-Eingaben werden ans nächstgelegene Onlive-Datenzentrum geschickt, dort vom Spiel umgesetzt und das Ergebnis wird dann wieder zurück an den Spieler gestreamt. Dabei setzt Onlive bei weniger grafikintensiven Titeln wie **Lego Harry Potter** oder **World of Goo** auf mehrere virtualisierte Instanzen pro Server; rechenintensivere Spiele wie **Mafia 2** setzen laut Onlive-Gründer Steve Perlman auf einen Grafikchip pro Spieler. Einen Teil der Server, die mit einem eigens entwickelten Video-Kompressionschip und serveruntypischen Grafikchips von Nvidia und AMD ausgerüstet sind, will Onlive turnusmäßig upgraden, um für aktuelle Titel gewappnet zu sein.

AUFRÜSTEN ÜBERFLÜSSIG

Ein Blick auf die Hardware-Anforderungen von Onlive macht klar, warum sich hier etwas entwickeln könnte, was den hardwaremäßig hochgezüchteten Spielerechner in Zukunft auf das Abstellgleis drängt. Für den Client-PC empfiehlt Onlive einen Zweikernprozessor, Windows 7, Vista 32/64 Bit, Windows XP oder Mac OS X 10.6 als Betriebssystem, eine Grafikkarte, die eine Auflösung von 1.280 x 720 darstellt, sowie eine mindestens 5 MBit/s schnelle Internetanbindung. Ein Argument für den Cloud-Gaming-Dienst liegt also auf der Hand: Spieler müssen ihren PC nicht mehr aufrüsten. Onlive-Gegner dagegen argumentieren, dass die Möglichkeit, Mods zu erstellen, gänzlich entfällt und dass die erworbenen Spiele nicht gebraucht weiterverkauft werden können. Außerdem befürchtet man störende Faktoren beim Zocken wie Server-Lags oder sogar Server-Ausfälle. Wie performant, unkompliziert und unterhaltsam das Ganze wirklich ist, wird sich zeigen, wenn Onlive in Deutschland an den Start geht. Unsere Erfahrungen mit der US-Version finden Sie im Extrakasten auf der nächsten Seite.

GLÄNZENDE GESCHÄFTSIDEE

Bereits Mitte Dezember 2010 sollte Gaikai, ein weiterer Cloud-Gaming-Vertreter, online gehen. Auch hier spielt die Hardware-Ausstattung des Spieler-PCs eine untergeordnete Rolle. Anders als bei Onlive will das Unternehmen des Spiele-Designers David Perry es möglich machen, dass jedes Spiel mit nur



MAFIA 2 | Der am Erstverkaufstag auch auf Onlive erhältliche **Mafia**-Nachfolger bietet eine passable, aber etwas farbarme Optik. Dazu entdeckt man bei genauerem Hinsehen ein paar Artefakte.

SCHÖNE SCHATTEN | Beim per Raytracing dargestellten **Wolfenstein (dt.)** fallen besonders die detaillierten Schatten auf. Aktuell wird dafür noch immens viel Prozessorrechenleistung benötigt.

„Raytracing wird bereits in einigen Spielen benutzt."

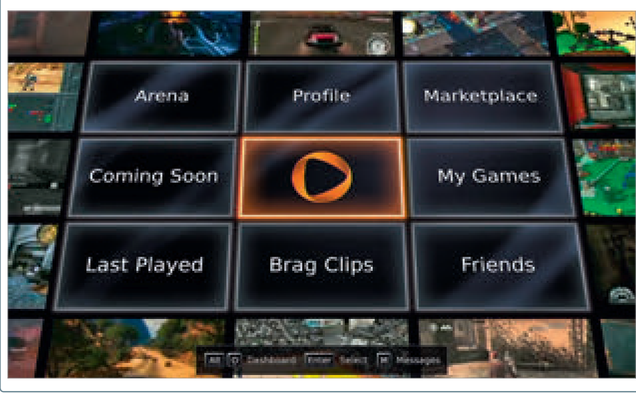
PC Games: Wann wird Raytracing als Technik in der Spiele-Entwicklung wirklich nutzbar sein und auch eingesetzt werden können?
Daniel Pohl: „Raytracing wird bereits in einigen Spielen benutzt. Ein Anwendungsfall ist beispielsweise das Vorherberechnen von Beleuchtungsinformationen in einem Offline-Rendering-Durchgang. Die Ergebnisse werden in Texturen gespeichert und dann


Daniel Pohl, Intel, Research Scientist

beim Darstellen des Levels mit hineingerechnet. Eine andere Anwendung ist der Einsatz in der KI zum Finden von Wegen (Path-Finding). Auch im Bereich der Kollisionserkennung einer Direct-Hit-Waffe wie einer Pistole wird normalerweise ein Strahl benutzt, um die Auftreffstelle zu berechnen.
Da wir allerdings keine magische Kristallkugel haben, ist es schwer vorherzusagen, wann das erste kommerzielle, komplett per Raytracing gerenderte Spiel auf dem Markt erscheint. Allerdings haben wir bereits auf dem IDF 2010 einen Cloud-basierten Ansatz gezeigt, durch den man schon heute ein Spiel mit Raytracing-Optik haben kann, indem man vier Maschinen – ausgestattet mit jeweils einer Intel-Knights-Ferry-Karte – verbindet und somit deren Rechenkraft vereint."
PC Games: Wäre es vorstellbar, einen Hybrid-Modus aus Raytracing und Rasterisierung zu entwickeln, um die Technik vor allem in Spielen schon in naher Zukunft kommerziell einsetzen zu können?
Daniel Pohl: „Es ist möglich, für den Spezialfall der primären Sichtbarkeit Beschleunigungen einzubauen. Man muss dabei jedoch beachten, dass bei der Vereinigung zweier Ansätze nicht nur die Vorteile, sondern auch die Nachteile beider kombiniert werden. Nehmen wir beispielsweise das Kronleuchter-Modell aus **Wolfenstein (dt.): Raytraced** (www.wolfrt.de), welches aus einer Million Polygonen besteht. Möchte man dieses wirklich mit dem Ansatz der klassischen Rasterisierung rendern? Zwischen Rasterisierung und Raytracing gibt es noch eine Menge anderer Ansätze bei der Berechnung von Computergrafik, die möglicherweise besser für diese Aufgabe geeignet sind.
Im Allgemeinen muss man auch beachten, dass man mit der Beschleunigung der primären Sichtbarkeit nur einen gewissen Anteil an Performance-Gewinn herausholen kann. Nehmen wir einmal an, dass der zu rendernde Pixel einen Primärstrahl, einen Spiegelungsstrahl, einen Brechungsstrahl, zwei Schattenstrahlen, Texturzugriffe und so weiter benötigt. Selbst wenn man für die primäre Sichtbarkeit keine Rechenzeit benötigen würde, so bliebe immer noch der restliche Teil zu berechnen.
Kurz: Ja, man sollte Optimierungen für die primäre Sichtbarkeit einbauen. Man darf jedoch keine allzu großen Wunder bei der durchschnittlichen Framerate für Spiele mit Raytracing-Technik erwarten."

DER PRAKTISCHE UMGANG MIT ONLIVE: EIN ERFAHRUNGSBERICHT

Wer den Onlive-Dienst, für den schon seit Anfang Oktober 2010 keine Grundgebühren mehr anfallen, nutzt, sollte zunächst einmal nicht weiter als 1.600 Kilometer vom nächsten Onlive-Datenzentrum entfernt wohnen. Beim Spielen via Onlive dekodiert ein etwa 500 Kilobyte großes Programm den Videodatenstrom des Serverparks, wo derzeit 31 Spiele auf Kundschaft warten – von **Assassin's Creed 2** über **Darksiders**, **Mafia 2** und **NBA 2K11** bis hin zu **Unreal Tournament 3 (dt.)**. Auch Indie-Titel wie **World of Goo** und **The Maw** sind mit dabei. Sie dürfen alle Spiele beliebig oft 30 Minuten anspielen oder einen Drei- beziehungsweise Fünftagespass oder gar ein unbegrenztes Nutzungsrecht erwerben. Die Kosten dafür schwanken je nach Titel zwischen 5 und 9 beziehungsweise 20 und 60 Dollar. Allerdings garantiert Onlive derzeit nur eine Verfügbarkeit von maximal zwei Jahren nach Erscheinen des Spiels. Obwohl Onlive inzwischen auch Wi-Fi-Anbindungen unterstützt, erzielten wir die stabilsten Verbindungen mit einem Kabel zwischen PC und Router. Wie angekündigt, spielt es tatsächlich keine Rolle, ob wir mit einem rund zwei Jahre alten Macbook mit C2D T8100 und integriertem Grafikchip oder einem PC mit einem C2D E6600 und Geforce 8800 GTS loslegen: Solange der Rechner Videos abspielen kann, läuft Onlive. Und das erstaunlich gut: Kompressionsbedingte Farbverluste und besonders bei flinken Renn- und Action-Titeln vorhandene Unschärfen gibt es zwar, sie fallen beim Spielen jedoch nur gelegentlich auf. Lag ist Fehlanzeige, auch die Framerate liegt bei 1.280 x 720 Bildpunkten konstant bei ausreichenden 35 bis 40 Fps. Allerdings strömen satte 700 kByte/s beziehungsweise 2 Gigabyte pro Stunde durch die Leitung. Zum Vergleich: Bei einem 25-Mann-Raid in **World of Warcraft** steigt der Datendurchsatz auf gerade mal 35 kByte/s.



einem Mausklick sofort im Browser spielbar ist. Dabei laufen die Spiele auf den Servern von Gaikai, Bild und Ton werden als komprimierter Stream in Echtzeit übertragen. Geplant sind zunächst Demos neuer PC-Spiele, dazu kommen später Vollversionen, Casual-Games und Indie-Titel. Der größte Unterschied zwischen Gaikai und Onlive ist das eigentliche Geschäftsmodell. Bei Gaikai zahlt der Spieleanbieter, nicht der Kunde, denn der Cloud-Gaming-Dienst finanziert sich über Werbung, kostenpflichtige Zusatzdienste oder den Vollversionsverkauf.

Der dritte Cloud-Gaming-Anbieter ist die Firma Otoy, die neben Spielen, Filmen und Anwendungen auch das Echtzeit-Rendering von Kinofilm-Effekten per Cloud-Unterstützung auf den PC streamen will. Laut Otoy-Gründer und CEO Jules Urbach setzt man dabei keinen eigenen Client ein, über den die Kommunikation mit dem Server abläuft, sondern arbeitet mit dem Browser. „Dazu", so Urbach, „nutzt Otoy den ORBX-Grafikchip-Videocodec, dessen Kodierung per Open CL auf den Grafikchips der Server abläuft."

STRAHLENDE AUSSICHTEN

Eine Technik, der bei der Berechnung der Spielgrafik immer mehr Bedeutung zukommt und die sich auf die Hardware kommender Spiele-PCs auswirken könnte, ist Raytracing. Die auch als Strahlenverfolgung bekannte Technologie, die vom Prozessor berechnet wird und sich gut parallelisieren (also auf mehrere Kerne aufteilen) lässt, soll zukünftig das klassische, vom Grafikchip ausgeführte Rasterisierungsverfahren beim Rendering ersetzen oder mit Raytracing kombiniert werden. Die großen Vorteile von Raytracing liegen darin, dass Schatten und Reflexionen ohne größeren Aufwand zu berechnen sind und besser aussehen als ihre rasterisierten Pendants. Da Raytracing sehr viel Prozessorrechenleistung benötigt, kommt es aktuell nur bei CGI-Szenen von Filmen, aber noch nicht bei PC-Spielen zum Einsatz.

GANZ OHNE GRAFIKKARTE?

Sollten die Spielerechner der Zukunft allerdings mit sehr potenten Mehrkern-CPUs bestückt sein, wird es sicher auch Spiele mit Raytracing-Optik geben – so sieht das beispielsweise Intel. Laut Aussagen des Chipriesen soll Raytracing in ein paar Jahren bei der Spiele-Entwicklung genutzt werden – eventuell auch mit der Einschränkung eines gemischten Ansatzes, der die Stärken der Strahlungsverfolgung und das klassische Rasterisierungsverfahren kombiniert. Daher hat Intel den Markteintritt des Larrabee-Grafikchips erst einmal verworfen und nutzt die Technik jetzt für Karten mit dem Codenamen Knights Ferry. Diese verfügen

NVIDIA-CHEF JEN-HSUN HUANG ÜBER DIE ZUKUNFT DES SPIELE-PCS

Am letzten Tag der GTC 2010 machte Nvidias Chef Jen-Hsun Huang im Rahmen einer Podiumsdiskussion über die Zukunft der Computerindustrie einige interessante Aussagen:


Jen-Hsun Huang, Nvidia, Geschäftsführer

Jen-Hsun Huang: Ein PC wird in zehn Jahren das Gleiche wie heute kosten – aber er wird viel, viel schneller sein. Vielleicht so schnell wie ein Cluster-Rechner, vielleicht 1.000-mal schneller. Oder, um es anders auszudrücken: Was heute einen ganzen Raum ausfüllt, wird in zehn Jahren in einem Bildschirm Platz finden, den man beispielsweise am Kopf trägt. Ich kann es kaum erwarten zu sehen, wie etwa ein Feldstecher in zehn Jahren aussieht, Cloud-Anbindung inklusive.

Jen-Hsun Huang: In zehn Jahren wird man auch nicht mehr zwischen Hochleistungs- und Endverbraucher-Computern unterscheiden. Diese Begriffe werden zweifellos keine Rolle mehr spielen. Die Tatsache, dass man heute den größten Teil seiner Arbeit auf einem Tablet-PC erledigen kann, ist ein Zeichen dafür. Die Kategorien Tablet, Mobile, Desktop und Supercomputer wird es nicht mehr geben. Wie sich dann ein Computer anfühlt, können sich heute die wenigsten vorstellen. Derzeit ist die Cloud das große Schlagwort, aber das ist momentan lediglich ein Programm, das statt auf dem PC in der Cloud läuft. Wir müssen einen Schritt weiter gehen: Software in der Cloud ausführen, die auf einem lokalen PC unmöglich laufen kann.

Jen-Hsun Huang: Zum Thema Cloud Computing: Auch wenn die Ressourcen in der Cloud nahezu unbegrenzt groß sind, hat sich die Internet-Bandbreite noch nicht entsprechend vergrößert. Vielleicht müssen wir dann die Cloud-Ergebnisse neu berechnen und auf die verringerte Bandbreite anpassen. Dafür brauchen wir kluge Köpfe, die sich darüber Gedanken machen … In den nächsten zehn Jahren werden wir große Umwälzungen beobachten. Man wird sich fragen: Kaufe ich meinen Computer im PC-Laden oder in einem Telefongeschäft? Kaufe ich überhaupt noch einen Computer oder miete ich einen in einem Serverpark? Alles, was wir über die Computerindustrie wissen, wird sich radikal ändern.

über 32 Kerne mit jeweils vier Threads und 1,2 GHz sowie 8 MB geteiltem Cache und ein bis zwei GB GDDR5-RAM. Was diese Rechenmonster können, demonstrierte Intel auf dem IDF 2010, wo man eine Raytracing Version von **Wolfenstein (dt.)** zeigt, bei der die Grafikdarstellung von vier Servern mit Knights-Ferry-Karten gestreamt wurde.

Kommt der Spiele-PC der Zukunft also ohne Grafikkarte aus? Wohl nicht, denn bereits aktuelle Grafikchips vereinen die Rechenleistung und flexible Programmierbarkeit, die für Raytracing nötig ist. AMDs Radeon-5000/6000-Reihe gehört zu den Kandidaten (ebenso wie Nvidias Fermi-basierte Modelle), bei denen man viel Wert auf eine freie Programmierung und die Einsatzmöglichkeiten abseits konventioneller Spielegrafik legt. Schon Ende 2009 präsentierte Nvidia die Optix-Engine, die Echtzeit-Raytracing auf Grafikkarten ermöglicht. Fest steht: Soll das Spielen auf dem PC in Zukunft noch schöner werden, ist leistungsstarke Hardware gefragt, egal ob Prozessor oder Grafikkarte.

MOBILE MITBEWERBER

Zwei Spiele-Plattformen, denen in den nächsten Jahren immer mehr Bedeutung zukommen wird, sind Smartphones und Tablet-PCs, beispielsweise das iPad. Letztgenanntes wird (zusammen mit dem iPhone 4) vom Marktführer Apple unter anderem als alternatives, mobiles Spielgerät beworben. Der Vertrieb wird hierbei über den hauseigenen App-Store organisiert. In der Auswahl befinden sich einerseits spezielle Versionen von Titeln wie **Mirror's Edge**, **NfS: Shift** oder **FIFA 11**, deren Originalfassungen auch für PC und Konsole erschienen sind. Andererseits werden immer mehr Spiele auch für iPhone und Co. entwickelt. Prominentes Beispiel: **Rage** von id Software. Um das Geschäft mit dem mobilen Spielvergnügen nicht nur Apple zu überlassen, veröffentlichte Microsoft am 11. Oktober 2011 das Smartphone-OS Windows Phone 7, das dank Xbox-Live-Integration eine Brücke zwischen Handy und Spielkonsole schlagen soll. Des Weiteren ist Google mit dem Betriebssystem Android auf dem Markt vertreten. Parallel entwickelt sich auch die Leistungsfähigkeit der mobilen Geräte weiter, wodurch die Optik zukünftiger Handy-Spiele profitiert. So stellte der Chip-Hersteller Qualcomm auf der Computex 2010 einen ARM-Prozessor mit zwei Kernen und 1,2 GHz Taktfrequenz vor sowie die Veröffentlichung eines Snapdragon-Zweikerners mit 1,5 GHz für Anfang 2011 in Aussicht. Zusätzlich will Chip-Gigant Intel 2011 neue Smartphone-Chipsätze präsentieren. Nvidia ist ebenfalls schon seit Längerem mit leistungsfähigen Lösungen der Tegra-Serie am Markt vertreten. ❑

INTERVIEW MIT ANDRÉ LÖNNE

„Die Nachfrage nach grafisch hochwertigen, mobilen Spielen wächst."

PC Games: Haben Handyspiele das Potenzial, den PC als Spieleplattform zu ersetzen?

André Lönne: „Spiele haben in den letzten Jahren enorm an Relevanz und Akzeptanz in der Bevölkerung gewonnen – egal ob am PC, auf der Konsole oder


André Lönne, HTC, Executive Producer

auf dem Smartphone. Mit unseren Windows-Phone-7-Smartphones bringen wir dank Xbox Live Services jetzt erstmals auch unterschiedliche Spielewelten zusammen und gehen damit stärker auf die Bedürfnisse der Gaming-Community ein. Dank Xbox Live lassen sich zu Hause auf der Konsole begonnene Spiele in einer mobilen Variante fortsetzen, man kann mit Freunden spielen oder sogar Spielstände austauschen. Der PC als Spieleplattform besitzt allerdings eine bisher von keinem anderen System übertroffene Wandelbarkeit, die auch Smartphones vorerst nicht bieten können. Handhelds und Smartphones haben in Bezug auf die Darstellungsmöglichkeiten noch zu starke Einschränkungen und meist ist auch die Spielsituation eine völlig andere. Wenn ich mit meinem Smartphone spiele, dann meist unterwegs. Deshalb sollte unserer Meinung nach die Konzeption eines mobilen Spiels in puncto Schwierigkeitsgrad, Lernkurve und Steuerung eine andere sein als bei einem PC-Spiel. Das Smartphone ist auch ein hervorragendes Medium, um ergänzende Spielerfahrungen anzubieten und Spielwelten zu erweitern. Eine praktikable Idee wäre, dass man über intelligente Minispiele auf dem Smartphone Ingame-Items für ein Spiel am PC oder an der Konsole freispielen kann. Wir sehen aktuell noch kein Potenzial für eine Substitution des PCs."

PC Games: 3D-Spiele stellen hohe Anforderungen an ein Smartphone. Kann man in absehbarer Zeit potentere Grafikchips und Prozessoren bei der nächsten Handy-Generation erwarten?

André Lönne: „Die Nachfrage nach grafisch hochwertigen mobilen Spielen wächst und auch die Hardware wird sich weiterentwickeln. Wir gehen fest davon aus, dass sich die Grafik- und Prozessorleistung mobiler Chipsätze stetig steigert – und damit die kontinuierliche Verbesserung der Spielerfahrung vorangetrieben wird."

PC Games: Wie wichtig ist die 3D-Spielefähigkeit bei der Entwicklung eines Smartphones?

André Lönne: „Dieser Aspekt spielt momentan noch eine untergeordnete Rolle. Im Fokus steht die Balance zwischen hoher Akkulaufzeit und guter Spieleleistung. Zudem dienen die meisten aktuell für Smartphones entwickelten Spiele vor allem dem kurzweiligen Zeitvertreib in typischen Alltagssituationen, zum Beispiel wenn man auf die nächste S-Bahn wartet. Diese Spiele müssen daher leicht verständlich und schnell spielbar sein, dürfen nicht zu lange dauern und sollten auch nicht viel kosten."



MAX PERFORMANCE
GAMING MOUSE

EINZIGARTIGES TREIBER-SYSTEM

ERGONOMISCHES V-SHAPE

EASYSHIFT[+]™ BUTTON



MULTICOLOR LICHTSYSTEM

SOFT-TOUCH OBERFLÄCHE

GRIPTECH SEITENFLÄCHEN

3200 DPI PRO-OPTIC GAMING SENSOR

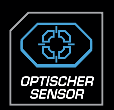
PART OF THE



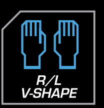
WWW.ROCCAT.ORG/SDMS

FEATURES

- 3200 DPI PRO-OPTIC GAMING SENSOR R2
- EASYSHIFT[+]™ BUTTON DUPLICATOR FÜR 16 MAUSFUNKTIONEN
- ERGONOMISCHES V-SHAPE FÜR LINKS- UND RECHTSHÄNDER
- ROCCAT™ TREIBER + MAKRO MANAGER
- MAKRO PRESETS FÜR GAMES, MULTIMEDIA & OFFICE
- MULTICOLOR LICHTSYSTEM FÜR DEINE BEVORZUGTE FARBE
- SOUND FEEDBACK FÜR INGAME KONFIG-WECHSEL
- 7 (+2) MAUSTASTEN – VOREINGESTELLT MIT HAUPTFUNKTIONEN
- SOFT-TOUCH BESCHICHTUNG MIT GRIPTECH SEITENFLÄCHEN



















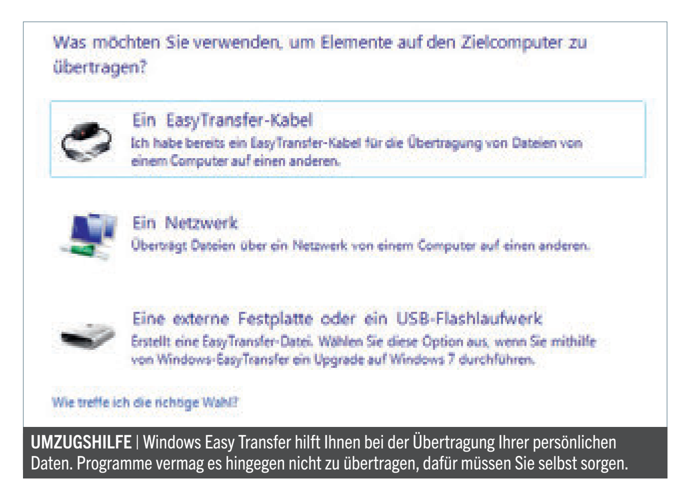


Stressfrei auf Windows 7 umziehen

Von: Christian Gögelein/Martin Jungowski

Mit Windows 7 ist der Umzug auf einen neuen Rechner nicht gerade einfacher geworden. Wie Sie Ihre alten Daten stressfrei übernehmen können, zeigt der folgende Artikel.





UMZUGSHILFE | Windows Easy Transfer hilft Ihnen bei der Übertragung Ihrer persönlichen Daten. Programme vermag es hingegen nicht zu übertragen, dafür müssen Sie selbst sorgen.



E-MAIL-TRANSFER | Während Mozilla Firefox und Thunderbird einfach zu übertragen sind, versteckt Outlook Express seine Datendateien tief im Profilordner des Benutzers.

Vor Weihnachten steht ein neuer Laptop oder ein neuer Spiele-PC ganz oben auf der Wunschliste vieler Anwender. Auch zahlreiche Aufrüster werden das Weihnachtsgeld mal wieder investieren, um dem lieb gewonnenen PC neue Innereien zu verpassen. Ein neuer Rechner, das heißt aber oft auch ein neues Betriebssystem, in der Regel wird das Windows 7 sein. Während das Betriebssystem selbst schnell installiert ist, raubt das Aufspielen der Anwendungen und der persönlichen Daten viel Zeit und Nerven. Auch die Spielstände lassen sich nicht immer auf Anhieb einbinden. Auf den folgenden Seiten finden Sie einige Tipps, die Ihnen den Umzug erleichtern.

UMZUGSHELFER

Mit Windows 7 hielt das Programm Easy Transfer in das Standardrepertoire des Betriebssystems Einzug. Mit diesem Software-Werkzeug können Sie die persönlichen Daten eines Benutzers von einer älteren Windows XP- oder Vista-Installation komfortabel übernehmen. Dazu ist es allerdings notwendig, das Programm zunächst auf dem oder den älteren PCs zu installieren und zu starten.

Wenn Sie das Tool unter Windows 7 starten, wird es Sie darauf hinweisen und anbieten, die nötige Software auf einen USB-Stick zu kopieren, damit Sie diese auf dem Ziel-Computer installieren können. Zusätzlich beherrscht „Easy Transfer" auch das Übertragen von Daten von einer extern angeschlossenen Festplatte, was – abhängig von der Datenmenge – um ein Vielfaches schneller gehen kann als die Übertragung über Netzwerk. Leider erkennt und unterstützt „Easy Transfer" nur eine Handvoll Anwendungen, darunter den Adobe Reader, Firefox und natürlich eine Reihe von Microsoft-Programmen. Es kann also den Umzug etwas erleichtern, jedoch keineswegs alle Daten und persönlichen Einstellungen übertragen.

ANWENDUNGSDATEN: FIREFOX UND THUNDERBIRD

Während es unter Windows XP noch zwei Speicherorte gab, an denen Programme die benutzerspezifischen Einstellungen ablegen konnten (die Ordner „Anwendungsdaten" und „Lokale Einstellungen" im Benutzerordner), sind dies seit Windows Vista nunmehr drei Stellen: „Local", „LocalLow" sowie „Roaming" unter „AppData" in Ihrem Benutzerordner (in der Regel „C:\Benutzer"). Achten Sie grundsätzlich darauf, dass versteckte und Systemdateien eingeblendet werden. Klicken Sie dazu im Startmenü auf „Einstellungen", anschließend auf „Systemsteuerung", „Ordneroptionen" und dann auf „Ansicht". Besonders einfach haben Sie es bei den Produkten der Mozilla Suite, Firefox und Thunderbird. Hier reicht es, wenn Sie die Ordner „Firefox" und „Thunderbird" von Ihrem alten System aus „C:\Dokumente und Einstellungen\Ihr Benutzername\Lokale Einstellungen\Anwendungsdaten" nach „C:\Benutzer\Ihr Benutzername\AppData\Local" kopieren, am besten noch, bevor Sie die Software zum ersten Mal starten. Falls Sie dies bereits gemacht haben, wurde schon ein Profil angelegt. In diesem Fall empfehlen wir, die neu angelegten Ordner zunächst zu löschen.

ANWENDUNGSDATEN: OUTLOOK EXPRESS

Ein wenig komplizierter gerät der Umzug von Outlook Express, weil es unter Windows 7 leider nicht mehr verfügbar ist. Da es jedoch unter Windows-XP-Benutzern sehr weit verbreitet war, können Sie die Datendateien dieses E-Mail-Programms problemlos in so gut wie alle Alternativen, zum Beispiel Mozilla Thunderbird oder Windows Live Mail, importieren. Wer Microsoft treu bleiben will, kann zum Nachfolger „Windows Live Mail" greifen. Es ist als Teil der „Windows Live"-Sammlung kostenlos bei Microsoft erhältlich (www.windows-

live.de). Die Live-Sammlung läuft nur unter Windows Vista und 7, man kann also nicht auf etwaigen älteren XP-PCs mit derselben Mailsoftware arbeiten.

ANWENDUNGEN: OFFICE

Besonders ärgerlich ist es, wenn bei einem neuen Rechner die oft jahrelang aufgebauten Office-Vorlagen, Benutzerwörterbücher und Makros fehlen. Fast alle lassen sich jedoch problemlos umkopieren. Microsoft Office speichert Einstellungen und Benutzerwörterbücher unter XP im Verzeichnis „C:\Dokumente und Einstellungen\[Benutzer] \Anwendungsdaten\Microsoft\", wobei [Benutzer] wie üblich für den Benutzernamen steht. Unter Vista und 7 lautet der Pfad „C:\Users\[Benutzer]\AppData\Roaming\Microsoft\".

Hier laufen nahezu alle Daten von Microsoft-Programmen zusammen, also nicht nur Benutzerwörterbücher (Ordner „Proof" und „UProof"), sondern auch Outlook-Signaturen, der Inhalt der Schnellstart-Leiste („Internet Explorer" – „Quickstart") oder Informationen über etwaige virtuelle PCs („Virtual PC", mehr dazu auf der nächsten Seite). Soll nur die Office-Suite übertragen werden, reicht auch das bereits erwähnte „Easy Transfer". Benutzerwörterbücher werden seit Office 2007 im Unicode-Format gespeichert und landen dann im Ordner „UProof" (vorher: „Proof").

Bei Openoffice.org (und dem neuerdings entstandenen Ableger Libre Office) sind die Daten unter XP im Ordner „C:\Dokumente und Einstellungen\[Benutzer]\Anwendungsdaten\OpenOffice.org\3\user" zu finden. Beim Umzug reicht es, einfach den Inhalt dieses Ordners auf den neuen PC zu übertragen – anschließend stehen dort alle Daten und Einstellungen wieder zur Verfügung. Unter Vista und 7 lautet der Pfad entsprechend „C:\Users\[Benutzer]\AppData\Roaming\OpenOffice.org\3\user".

SONSTIGE ANWENDUNGSDATEN

Falls Sie sich nicht sicher sind, an welcher Stelle ein Programm die benutzerspezifischen Einstellungen ablegt, empfehlen wir folgende Vorgehensweise: Starten Sie das Programm zunächst, damit ein leeres Profil angelegt wird. Beenden Sie es anschließend sofort wieder und schauen Sie in den drei Ordnern „Local", „LocalLow" und „Roaming" unter „AppData" in Ihrem Benutzerverzeichnis nach, ob dort ein Ordner mit dem Namen der Anwendung oder des Herstellers der Anwendung angelegt wurde.

Falls ja, haben Sie das Profil gefunden – löschen Sie diesen Ordner und kopieren Sie Ihr altes Profil von Ihrem alten PC aus „Anwendungsdaten" oder „Lokale Einstellungen" an die soeben gefundene Stelle. Beim nächsten Start der Anwendung sollten Sie dann von Ihrem altbekannten Profil begrüßt werden. Unserer Erfahrung nach ist diese Vorgehensweise fast immer erfolgreich.

NICHTS VERGESSEN

Einige Programme, etwa Xnview oder Hypersnap, bieten die Möglichkeit, sämtliche Einstellungen in eine Ini-Datei zu exportieren. Auf dem neuen Rechner lässt sich diese Ini dann wieder importieren und die Anwendung präsentiert sich exakt wie auf dem alten PC. Manche Tools bieten zwar keine Im- und Export-Option, legen aber trotzdem eine Ini-Datei an – diese lässt sich in der Regel einfach kopieren und dann überschreiben.

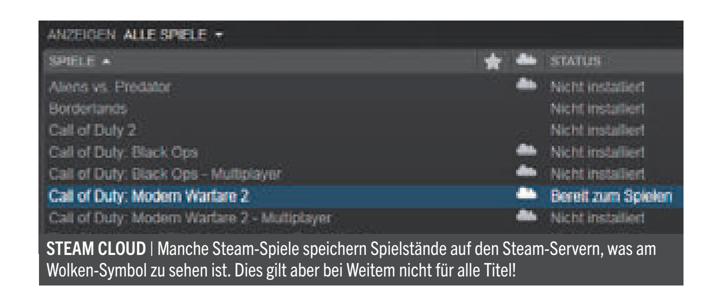
SPIELE ÜBERNEHMEN

Ein besonders heikles Thema allerdings sind Spielstände. Denn während bei Anwendungen zumindest das ungeschriebene Gesetz des Benutzerordners eine Struktur vorgibt, halten sich Spielehersteller in aller Regel an gar keine Konventionen oder Vorschriften. Die einen speichern korrekt im Benutzerordner unter „Anwendungsdaten" (XP) oder „AppData" (Vista/7), die anderen speichern im Programmverzeichnis des Spiels selbst unter „C:\Programme" oder „C:\Programme (x86)", wieder andere legen einen eigenen Speicherordner unterhalb von „Eigene Dateien" oder gar „Eigene Dokumente" an. Eine Hilfe bei der Suche nach dem Speicherort bietet die Übersicht in der rechten Randspalte; hier haben wir die Verzeichnisse von knapp zwei Dutzend aktuellen Titeln zusammengestellt. Besonders hilfreich ist es, den Speicherort der „Eigenen Dateien" per Rechtsklick und „Eigenschaften" auf eine erweiterte Partition zu verlegen, etwa „D:\". Nach einer Neuinstallation haben Sie damit einen Großteil der Spielstände wieder zur Verfügung. Bei Spielen, die Sie nicht in unserer Übersicht finden,

WO SPIELSTÄNDE GESPEICHERT WERDEN

Spiel	Save-Pfad
Anno 1404	[Benutzerordner]\Appdata\Ubisoft\Anno1404
Anno 1404: Venedig	[Benutzerordner]\Dokumente\ANNO 1404 Venedig
Assassin's Creed 2	[Benutzerordner]\Appdata\\Ubisoft\Assassin's Creed 2
Battlefield Bad Company 2	[Benutzerordner]\Dokumente\BFBC2
Battleforge	[Benutzerordner]\Dokumente\BattleForge
Bioshock 2	[Benutzerordner]\Dokumente\Bioshock2
Borderlands	[Benutzerordner]\Dokumente\My Games\Borderlands
Call of Duty: Modern Warfare	[Spieleverzeichnis]\players
Call of Duty: Modern Warfare 2	[Steam-Verzeichnis]\apps\common\ call of duty modern warfare 2\players
Call of Juarez – Bound in Blood	[Benutzerordner]\Dokumente\My Games\ Call of Juarez - Bound in Blood
Colin McRae: Dirt 2	[Benutzerordner]\Dokumente\My Games\DiRT2
Crysis	[Benutzerordner]\Dokumente\My Games\Crysis
Crysis Warhead	[Benutzerordner]\Dokumente\My Games\Crysis_WARHEAD
Colin McRae: Dirt 2	[Benutzerordner]\Dokumente\My Games\DiRT2
Doom 3	[Spieleverzeichnis]
Dragon Age	[Benutzerordner]\Dokumente\BioWare\Dragon Age
Drakensang	[Benutzerordner]\Dokumente\Drakensang
Empire	[Benutzerordner]\Appdata\The Creative Assembly\Empire
F1 2010	[Benutzerordner]\Dokumente\My Games\FormulaOne
Fallout 3	[Benutzerordner]\Dokumente\My Games\Fallout3
Far Cry	[Spieleverzeichnis]
Fallout: New Vegas	[Benutzerordner]\Dokumente\My Games\FalloutNV
Far Cry 2	[Benutzerordner]\Dokumente\My Games\Far Cry 2
Fear 2	[Benutzerordner]\Dokumente\WBGames\FEAR2
FIFA 11	[Benutzerordner]\Dokumente\FIFA 11
Gothic 3	[Benutzerordner]\Dokumente\gothic3
GTA 4	[Benutzerordner]\Appdata\Local\Rockstar Games\GTA IV
Half Life 2 + Episoden	[Steam-Verzeichnis]\apps\common\Half Life 2
Guild Wars	[Benutzerordner]\Dokumente\GUILD WARS
Just Cause 2	[Benutzerordner]\Dokumente\Square Enix\Just Cause 2
Mafia 2	[Benutzerordner]\AppData\Local\2K Games\Mafia II
Legendary	[Benutzerordner]\Dokumente\My Games\Legendary
Mass Effect 2	[Benutzerordner]\Dokumente\BioWare\Mass Effect 2
Metro 2033	[Benutzerordner]\Dokumente\4A Games\Metro 2033
Napoleon	[Benutzerordner]\Appdata\The Creative Assembly\Napoleon
NfS: Undercover	[Benutzerordner]\Dokumente\NFS Undercover
Portal	[Steam-Verzeichnis]\apps\common\Portal
Prince of Persia	[Benutzerordner]\Dokumente\Prince of Persia
Pro Evolution Soccer 2009	[Benutzerordner]\Dokumente\KONAMI\Pro Evolution Soccer 2009
Race Driver: Grid	[Benutzerordner]\Dokumente\Codemasters\GRID
Red Alert 3	[Benutzerordner]\Dokumente\Red Alert 3
Red Faction Guerilla	[Benutzerordner]\Dokumente\My Games\Red Faction Guerrilla
Risen	[Benutzerordner]\AppData\Local\Risen
Sacred 2	[Benutzerordner]\Dokumente\Ascaron Entertainment\Sacred 2
Stalker: Shadow of Chernobyl	C:\Users\Öffentlich\STALKER-SHOC\savedgames
Stalker: Clear Sky	C:\Users\Öffentlich\STALKER-CS\savedgames
Stalker: Call of Pripyat	C:\Users\Öffentlich\STALKER-COP\savedgames
Stormrise	[Benutzerordner]\Appdata\Local\Stormrise
Starcraft 2	[Benutzerordner]\Dokumente\StarCraft II
Street Fighter 4	[Benutzerordner]\Appdata\Local\CAPCOM\STREETFIGHTERIV
The Elder Scrolls IV: Oblivion	[Spieleverzeichnis]
Tom Clancy's Hawx	[Benutzerordner]\Dokumente\Tom Clancy's H.A.W.X
Two Worlds 2	[Benutzerordner]\Gespeicherte Spiele\Two Worlds II
Unreal Tournament 3	[Benutzerordner]\Dokumente\My Games\Unreal Tournament 3
World in Conflict	[Benutzerordner]\Dokumente\World in Conflict
X3: Terran Conflict	[Benutzerordner]\Dokumente\Egosoft\X3TC

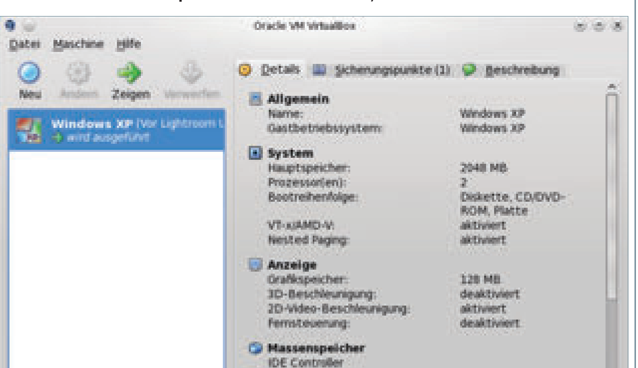
[Benutzerordner] ist üblicherweise unter C:\Users\ plus Benutzername zu finden (dt. Version: C:\Benutzer\<Benutzername>)



STEAM CLOUD | Manche Steam-Spiele speichern Spielstände auf den Steam-Servern, was am Wolken-Symbol zu sehen ist. Dies gilt aber bei Weitem nicht für alle Titel!

VIRTUALISIERUNG

Wenn ältere Software partout nicht laufen will, können Virtualisierer helfen.



Windows 7 bietet in den höherpreisigen Versionen Professional, Enterprise und Ultimate die kostenlose Möglichkeit des Windows XP Mode an. Dabei handelt es sich im Grunde genommen um ein vorinstalliertes und vorkonfiguriertes Windows-XP-Image für Microsofts hauseigene Virtualisierungslösung „Virtual PC". Neben der guten Integration in Windows 7 bietet diese Variante vor allem den Vorteil, dass Sie als Eigentümer von Windows 7 Professional, Enterprise oder Ultimate eine kostenlose Windows-XP-Lizenz zum Ausführen nicht kompatibler Software geschenkt bekommen.

Wenn der XP-Modus nicht die gewünschten Resultate bringt und das ältere Spiele-Kleinod immer noch nicht läuft, empfehlen wir die kostenlose Software Virtualbox von Oracle (http://www.virtualbox.org). Diese bietet mittlerweile eine 2D- und sogar 3D-Beschleunigung für den Gast. Letztere erreicht logischerweise nicht die Performance des Host-Computers, aber für ältere Spiele kann sie durchaus ausreichen. Nachteil: Sie benötigen eine gültige Lizenz von Windows XP und müssen dies zunächst einmal in der virtuellen Maschine installieren. Vergessen Sie anschließend nicht, die Virtualbox-Gasterweiterungen zu installieren, da das Gastsystem ansonsten mit angezogener Handbremse läuft.

Anschließend können Sie Anwendungen über den nahtlosen Modus sogar so gut in Windows 7 integriert ausführen, dass nur noch anhand der Titelleiste des Fensters erkannt werden kann, ob es sich um eine virtualisierte oder eine nativ ausgeführte Anwendung handelt. Eine Integration ins Startmenü des Hosts, wie sie der Windows XP Mode bietet, beherrscht Virtualbox hingegen nicht.

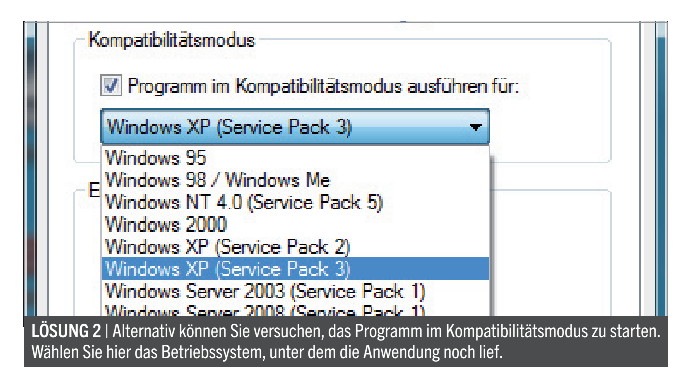
Erweiterte Eigenschaften

Wählen Sie die erweiterten Eigenschaften für diese Verknüpfung.

Als Administrator ausführen

Diese Option ermöglicht das Ausführen dieser Verknüpfung als Administrator, und schützt den Computer vor nicht autorisierten Aktivitäten.

TIPP 1 | Wenn unter Win 7 etwas nicht läuft, liegt das häufig an fehlenden Rechten. In den Eigenschaften der Verknüpfung können Sie der Anwendung beim Start Admin-Rechte verschaffen.



LÖSUNG 2 | Alternativ können Sie versuchen, das Programm im Kompatibilitätsmodus zu starten. Wählen Sie hier das Betriebssystem, unter dem die Anwendung noch lief.

bleibt Ihnen nur die sprichwörtliche Suche nach der Nadel im Heuhaufen. Im Zweifelsfall sind die Webseite des Herstellers sowie dessen Forum die erste Anlaufstelle. Ein Tipp: Wenn das Spiel zum Starten unter Windows Vista oder Windows 7 Administratorrechte benötigt, ist dies oft ein Indikator dafür, dass es seine Spielstände direkt im Programmverzeichnis speichert – dort befindet sich dann in vielen Fällen ein Ordner mit der Bezeichnung „Save" oder „Savegames".

Vorteilhaft sind hingegen einige Steam-Spiele, die ihre Savegames auf zentralen Servern speichern (Steam Cloud) – sobald Sie Steam auf dem neuen System in Betrieb nehmen, sind auch diese Savegames wieder da (im Steam-Browser an dem Wolkensymbol zu erkennen). Eine positive Ausnahme ist auch **World of Warcraft** – hier kann man einfach das komplette Spielverzeichnis auf die neue Festplatte kopieren, es ist keine Neuinstallation erforderlich. Das simple Umkopieren funktioniert auch bei einigen älteren Spielen. Achten Sie darauf, dass Sie die jüngste Version installiert haben; gelegentlich wird mit dem letzten Patch auch die Kopierschutzabfrage deaktiviert.

(SPIELE-)KOMPATIBILITÄT

Besonders beim Einsatz älterer Software, egal ob dies nun Anwendungen oder Spiele sind, werden Sie schnell feststellen, dass Windows 7 nicht mehr jede x-beliebige Software ausführen kann. Manchmal sind es ganz banale Dinge, die den Betrieb verhindern, zum Beispiel ein nicht in der Software implementiertes Mehrbenutzer-Sicherheitskonzept, das für den Betrieb des Programms zwingend Administratorrechte erfordert.

Teilweise sind die Probleme aber auch hausgemacht: Einige Spiele mit älteren Versionen des Star-Force-Kopierschutzmechanismus laufen unter Windows 7 gar nicht mehr, da sich der Kopierschutz nicht aktualisieren lässt und der mitgelieferte nicht 64-Bit-kompatibel ist. Letzteres trifft zum Beispiel auf **Colin McRae Rally 2005** zu – es gibt zwar einen 64-Bit-Patch für das Spiel, der jedoch nur unter Windows XP x64 und Windows Vista 64-Bit Abhilfe schafft. Wenn der Hersteller den Patch ohne Support anbietet, schauen Sie in die Röhre – der Spielspaß bleibt Ihnen verwehrt. Bei Problemen mit älteren Spielen hilft es manchmal, das Programm im XP-Kompatibilitätsmodus oder als Administrator auszuführen (siehe Bilder links unten). Einige Spiele reagieren anfällig auf das „Programme"-Verzeichnis und verhalten sich erst in einem eigenen, neuen Ordner mit vollen Rechten unauffällig.

LÖSUNGSMÖGLICHKEITEN

In solchen Fällen kann es sich lohnen, mehrere Windows-Versionen parallel zu betreiben – vor allem dann, wenn Ihr Lieblingsspiel betroffen ist oder wenn es sich um eine teure Anwendung handelt, deren Windows-7-kompatible Version Unmengen an Geld verschlingen würde. Achten Sie darauf, zuerst das ältere (in der Regel Windows XP) und dann erst das neue Betriebssysttem (meist Windows 7) zu installieren. So vermeiden Sie Probleme mit dem Bootmanager.

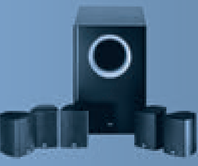
VIRTUALISIERUNG

Für nicht sonderlich performancekritische Anwendungen, darunter auch ältere Spiele, bietet sich die Möglichkeit der Virtualisierung. Damit ist die Ausführung eines Betriebssystems innerhalb des Kontexts eines anderen Betriebssystems gemeint, also quasi Windows im Fenster. Die dem Gastsystem zur Verfügung stehende Hardware ist genormt und entspricht nicht dem Hostsystem. In aller Regel werden virtuelle Festplatten angelegt, es stehen eine beschränkte Speicherkapazität und meist nicht alle im Hostsystem verfügbaren Prozessorkerne zur Verfügung. Weitere Tipps haben wir im Extrakasten links oben zusammengestellt. ❑

FAZIT

Mit Windows umziehen

Einmal mehr blicken Windows-Nutzer neidisch auf OS X oder Ubuntu, wo ein Rechnerumzug mit wenigen Mausklicks erledigt ist. Mit entsprechend sorgfältiger Vorbereitung ist aber auch ein Windows-Umzug keine unlösbare Aufgabe. Dank virtueller Maschinen lassen sich selbst ältere Programme oder gar Spiele noch auf Windows 7 nutzen, sofern sie nicht zu grafiklastig sind. Das Kopieren der persönlichen Daten erledigen mittlerweile Tools wie Easy Transfer sehr zuverlässig, Kontrolle schadet jedoch nicht. Und wer fürs nächste Mal vorplant, spart sich einen Großteil der Arbeit, denn das Einbinden eines bereits existierenden Benutzerprofils ist ein Kinderspiel.





ALTERNATE

NVIDIA

MITTENDRIN STATT
NUR DAVOR
NVIDIA® 3D VISION™

DU WILLST DAS ULTIMATIVE 3D ERLEBNIS?

Mit dem NVIDIA 3D Vision PC mit GeForce GTX 470 Grafikprozessor kannst Du Hunderte PC-Spiele, Fotos, Filme und Webseiten in 3D entdecken. Tauch jetzt in die 3D Welt ein!

Systea Gold 3D Vision Bundle

inkl. NVIDIA® GeForce® 3D Vision Kit und ACER 3D-LCD-Monitor

- Microsoft® Windows® 7 Home Premium 64-Bit (OEM)
- 4 GB DDR3-RAM • 1.000-GB-Festplatte • DVD-Brenner • Cardreader

Systea Gold I870 GTX570 3DVision: 1.519,- (S6IYDB)

- Intel® Core™ i7-870 Prozessor (2,93 GHz)
- NVIDIA® GeForce® GTX 570 Grafikkarte (1.280 MB)

Systea Gold I860 GTX460 3DVision: 1.299,- (S6IYCA)

- Intel® Core™ i7-860 Prozessor (2,8 GHz)
- NVIDIA® GeForce® GTX 460 Grafikkarte (1.024 MB)

NVIDIA 3D VISION™

ab 1.299,-

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.
Angebot gültig bis zum 09.02.2011.

* 14 Cent/Minute aus dem deutschen Festnetz/powered by QSC, max. 42 Cent/Minute aus Mobilfunknetzen

Mehr von ALTERNATE finden Sie auf den Seiten 136-137












24 Stunden Bestellhotline:

01805 - 90 50 40*



 Diese Datei müssen Sie herunterladen.  Diese Datei befindet sich auf der 16/18-DVD.  Diese Datei befindet sich nur auf der Extended-DVD.

Gut gemachte Spiele faszinieren länger als bis zum Abspann. Durchdachte Titel finden Halt in einer starken Community, die diese Produkte bereitwillig (und völlig kostenlos) mit Mods und Levels am Leben erhält. Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen ausgewählte Erweiterungen aus dieser Community vor.

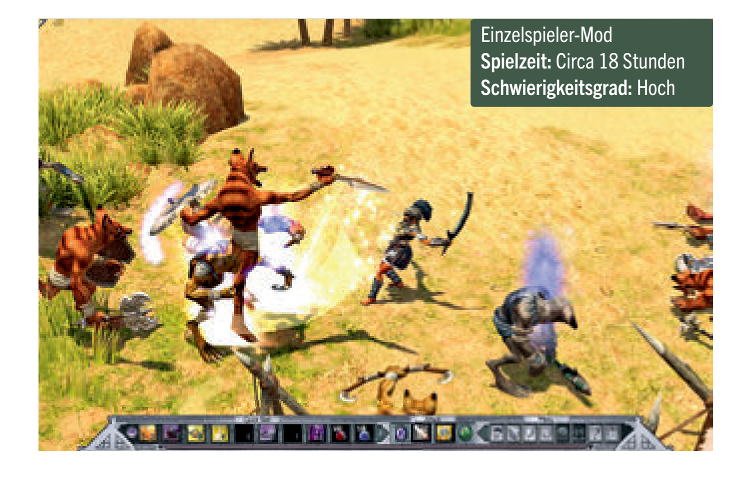
TITAN QUEST: IMMORTAL THRONE

Underlord



Von: Andreas Bertits

Mit dieser Mod erhält das Titan-Quest-Add-on Immortal Throne einen neuen Anstrich.



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 18 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Hoch

Hades, der Gott der Unterwelt, ist ein finsterer Geselle und der Endgegner des **Titan Quest**-Add-ons **Immortal Throne**. Natürlich ist der Herr der Unterwelt ein respektabler Gegner, was die Erweiterung des Action-Rollenspiels zu einem spannenden Erlebnis macht. Doch geht es auch noch spannender? Mod-Entwickler Munder Bunny beantwortet diese Frage mit einem eindeutigen „Ja!".

Seine Mod Underlord überarbeitet das Add-on **Immortal Throne** und erweitert es immens. Jeder, der es schon einmal gespielt hat und nun die Mod ausprobiert, wird sich über vieles wundern und gleichzeitig feststellen, dass der Modder eine fast komplett neue Spielerfahrung erschaffen hat. Einerseits wurde der Schwierigkeitsgrad deutlich erhöht, was auch dazu führt, dass Sie nun bis auf Stufe 85 aufsteigen dürfen. Andererseits führen die vielen Änderungen am Balancing des Spiels wie neue Werte für Waffen, Erfahrungspunkte, Tränke, Rezepte, Bossgegner und Relikte zu einem neuen und frischen Spielerlebnis. Munder Bunny fügte außerdem einige geheime Gebiete ein, in denen Sie sich noch gefährlicheren Monstern stellen, darunter auch Gegnertypen, denen Sie so bisher noch nie in **Titan Quest** begegnet sind.

Ein weiteres Highlight der fantastischen Mod sind die überarbeiteten Meisterschaften. Der Modder erweiterte dieses Talentsystem und verpasste ihm ein völlig neues Balancing. So dürfen Sie sich beispielsweise über 24 neue Fertigkeiten freuen. Dies ist jedoch noch lange nicht alles. Die vielen weiteren kleinen und größeren Änderungen führen dazu, dass Sie **Titan Quest: Immortal Throne** mit Sicherheit frisch und neu erleben werden.

Somit lohnt es sich auch für Veteranen, das Add-on noch einmal hervorzukramen und den Kampf gegen den finsteren Hades zum wiederholten Male aufzunehmen. Alle, die die Erweiterung noch nicht kennen, werden jedoch kaum merken, welche Orte neu sind – und dies ist ein großes Kompliment an den Modder. Die neuen Gebiete fügen sich nämlich nahtlos in das Geschehen ein und fühlen sich so an, als hätten sie schon immer dort hingehört. Und wenn Sie beim Spielen vergessen, dass es sich um eine Mod handelt, muss sie einfach gut sein, oder? *(ab)* ❑

Info: http://www.moddb.com/mods/underlord



BOSSKAMPF | Hin und wieder treffen Sie auch auf gefährliche Bossgegner. Scarabaeus, der König der Wüste, ist ein besonders harter Feind.

GRUSELIG | Gegen Untote wie Zombies und Skelette bei Nacht zu kämpfen, schafft eine besonders schaurige Atmosphäre.

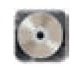
DER WEG IST DAS ZIEL | Auf Ihrer Reise in den hohen Norden des Reiches Tyranis versuchen Monster und Untote, Sie am Vorankommen zu hindern.

GRABRÄUBER | Sie sind nicht nur an der Oberfläche, sondern auch unter Tage unterwegs, um Höhlen und alte Grabmäler zu erforschen.

GUT GERÜSTET | Ohne gute Gegenstände wie starke Waffen oder schwere Rüstungen werden Sie schnell Opfer der vielen Kreaturen.

TITAN QUEST: IMMORTAL THRONE

Frozen World



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 25 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal

Von: Andreas Bertits

Frozen World versetzt Sie in eine neue Welt, in der Sie einen Gott bekämpfen müssen.

Das Fantasy-Land Tyranis befindet sich in großer Gefahr! Der finstere Zahr will das gesamte Reich unterjochen. Um den Menschen zu helfen, erweckt der Gott Surdeaph einen Helden aus längst vergangenen Zeiten wieder zum Leben: Sie! Schon einmal mussten Sie gegen Zahr antreten, konnten ihn jedoch nur verbannen. Jetzt heißt es: Das Böse muss ein für alle Mal vernichtet werden!

Die Mod Frozen World des T.S.C. Modding Studios umfasst eine gigantische Welt, in der Sie sich von Süden nach Norden kämpfen. Denn hoch oben im ewigen Eis thront Zahr und wartet auf Sie. Wenn Sie es schaffen, zum Bösewicht zu gelangen, stellt sich Ihnen eine für Helden essenzielle Frage. Diese lautet jedoch nicht „Wie besiege ich den Kerl?“, sondern „Was, wenn er gar nicht der eigentliche Bösewicht ist?“. Um dies herauszufinden, müssen Sie sich zahlreichen Abenteuern stellen, Monstern gegenübertreten und Missionen erledigen. Und davon gibt es im Reich Tyranis mehr als genug.

Das T.S.C. Modding Studio erschuf mit **Frozen World** eine beeindruckende Modifikation, die vom Umfang her dem Hauptspiel in nichts nachsteht. Die liebevoll designte Welt wartet mit vielen geheimen Orten auf, an denen Sie bessere Ausrüstung oder sogar versteckte Aufträge finden. Auch das Meisterschaften-System wurde überarbeitet und bietet neue Fertigkeiten wie Vampirismus. Der Schwierigkeitsgrad steigt kontinuierlich an, jedoch ist **Frozen World** darauf ausgelegt, dass Sie mit einem neuen Helden bei null anfangen. Das sollten Sie auch tun, denn wenn Sie sich auf das komplett deutsche Abenteuer einlassen, haben Sie tagelang Spaß in einer spannenden Welt voller actionreicher Kämpfe.

Am Spielprinzip und am Balancing hat das T.S.C. Modding Studio nichts verändert. Nach wie vor kommt das aus **Diablo** bekannte Action-Rollenspiel-Prinzip zum Tragen, in dem Sie mit schnellen Mausklicks gegen Armeen von Monstern kämpfen. Das macht auch in **Frozen World** großen Spaß. Wir sind richtig froh, dass die Entwickler von Modding Studio daran nichts verschlimmbessert haben. Umso mehr freut man sich dafür über die neue Welt und die vielen interessanten Missionen. *(ab)* ❑

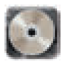
Info: http://www.moddb.com/mods/titan-quest-frozen-world



BRÜCKENTAG | An einer Hängebrücke wird der Held von einer Horde garstiger Spinnen und Geier attackiert.

TITAN QUEST: IMMORTAL THRONE

Lilith: The Will of the Demon



Von: Andreas Bertits

Treten Sie in dieser Mod einem Dämonenlord entgegen und retten Sie ein Fantasy-Reich!

Vor 430 Jahren endete der Krieg gegen die Dämonen der Dunkelheit und die Armeen der „Großen Tilgung" gingen siegreich daraus hervor. Der finstere Dämonenlord Lilith konnte besiegt werden und seine Überreste wurden in den Berg der Ordnung gebracht. Doch der Mensch Sartena-Bomi öffnete im Berg das Gewölbe der Ewigkeit und erlaubte es Lilith dadurch zu fliehen. Seitdem wuchs die Macht des Dämonenlords, bis zu jener Nacht, als er seinen Legionen des Todes den Angriffsbefehl gab!

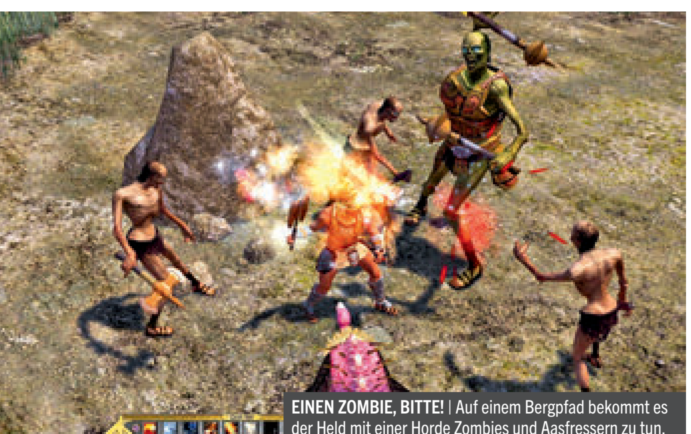
Die Mod **Lilith: The Will of the Demon** versetzt Sie in die Welt Jalavia. Sie sind ein Soldat, der während der Schlachten gegen die dämonischen Horden von seiner Truppe getrennt wurde und sich nun auf den Rückweg zu seinen Kameraden macht. Doch das Schicksal hat natürlich andere Pläne für den Helden. Sie reisen durch eine gigantische und wunderschön designte Welt, durch mysteriöse Wälder, hoch in die Berge und tief in finstere Höhlen und Gewölbe. Dabei treffen Sie nicht nur auf die aus dem Hauptspiel bekannten Monster, sondern auch auf neue Kreaturen. Ein weiterer großer Pluspunkt der Mod sind die neuen Meisterschaften mit neuen Fertigkeiten, die Ihnen auch noch nie gesehene Eigenschaften und Angriffsarten bescheren. Unterwegs treffen Sie zudem auf mehr als 45 Nichtspieler-Charaktere, die Aufträge für Sie haben. Die Dialoge sind dabei komplett in Deutsch.

Die aktuelle Version von **Lilith: The Will of the Demon** für **Immortal Throne** auf unserer DVD gehört zu den beeindruckendsten Werken der Modder-Szene. Natürlich gibt es auch eine Version der Mod für das Hauptspiel **Titan Quest**, die Sie unter http://titanquest.4fansites.de/download,1090,Lilith.html herunterladen können. *(ab)* ❑

Info: http://titanquest.4fansites.de/download,1107,Lilith_The_Will_of_Demon_Battles_of_Jalavia.html



HÖHLE, HÖHLE, HÖHLE … | Welamas, der Schatten unter Schatten, erwartet Sie als Bossgegner am Ende einer verwinkelten Höhle.



EINEN ZOMBIE, BITTE! | Auf einem Bergpfad bekommt es der Held mit einer Horde Zombies und Aasfressern zu tun.

TITAN QUEST

Andromeda's Sacrifice



Die **Titan Quest**-Mod **Andromeda's Sacrifice** basiert auf der griechischen Mythologie und erzählt die Geschichte um Perseus und Andromeda. Die schöne Andromeda soll einem Seeungeheuer geopfert werden, da ihre Mutter Kassiopeia damit geprahlt hatte, dass ihre Tochter schöner sei als die des Meeresgottes Poseidon. In der Sage schwingt sich Held und Halbgott Perseus auf sein Ross und rettet die holde Maid. In der Mod dürfen Sie sich einen eigenen Helden erschaffen, der Andromedas Tod zu verhindern versucht.

Die Mod führt Sie in ein völlig neues Gebiet, in dem Sie sich vorankämpfen, um Ihr Ziel zu erreichen. Dabei treffen Sie nicht nur auf zahlreiche Monster, gegen die Sie kämpfen müssen, sondern auch Nichtspieler-Charaktere benötigen hier und da Ihre Hilfe. Der Schwierigkeitsgrad der Mod ist recht happig, da Sie von Beginn an auf sehr viele Feinde treffen. Es empfiehlt sich daher, einen Helden zu nutzen, der sich bereits in gehobeneren Level-Regionen befindet und sowohl mit Schwert und Axt als auch mit vielen Zaubersprüchen agieren kann.

Die Gebiete, die Sie in der Mod bereisen, sind komplett neu erstellt, erinnern aber natürlich an die Orte aus dem Hauptspiel. Das tut der Atmosphäre, die wie in **Titan Quest** üblich sehr dicht ist, jedoch keinen Abbruch. Die vielen Kämpfe stellen eine ordentliche Herausforderung dar und die zahlreichen Items, die Sie unterwegs finden, verbessern Ihren Helden. Der Umfang der Mod variiert je nach Stärke Ihres Helden, denn je schwachbrüstiger der Recke ist, desto länger werden Sie benötigen, um Andromeda zu retten.

Egal wie lange Sie brauchen, es wird ein spannendes und unvergessliches Abenteuer in der griechischen Sagenwelt werden. *(ab)* ❑

Info: http://titanquestvault.ign.com/View.php?view=titanmap.detail&id=52



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 5 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Hoch

UMZINGELT | Um Andromeda zu retten, reisen Sie durch eine Landschaft, in der es von bösartigen Kreaturen nur so wimmelt.

EXPLOSIV | Vieler Monsterhorden erwehren Sie sich am besten mit durchschlagskräftigen Zaubersprüchen wie Feuerbällen.

TITAN QUEST

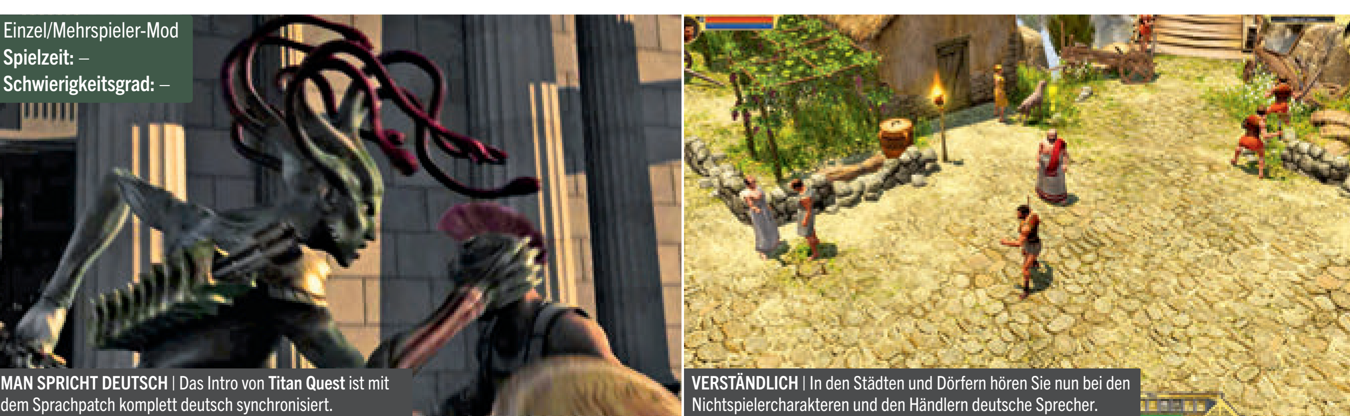
Deutscher Sprachpatch

Wohl dem, der der englischen Sprache mächtig ist. Denn derjenige kann das Action-Rollenspiel **Titan Quest** genießen, ohne sich ständig den Kopf kratzen zu müssen, weil er einige englische Begriffe nicht versteht. Dumm, wenn man in der Schule nicht so gut aufgepasst hat und in Englisch eine Niete ist. Doch es gibt Abhilfe, denn mit dem deutschen Sprachpaket für **Titan Quest** ertönen die Dialoge nun in der hierzulande üblichen Sprache – und das hört sich gar nicht mal übel an.

Dass deutsche Sprachausgabe nicht immer lustlos erscheinen muss, beweist der Sprachpatch. Schon im Intro lauschen Sie motivierten Sprechern, die eine gelungene Atmosphäre erschaffen. Dies setzt sich auch im eigentlichen Spiel fort. Allen Dialogen, die auch in der englischen Version vertont waren, lauschen Sie nun auf Deutsch. Die Sprecher machen dabei einen recht guten Eindruck, sodass keiner fürchten muss, die Atmosphäre der englischsprachigen Version des Action-Rollenspiels wäre besser. Wenn Sie also lieber komplett auf Deutsch spielen und sich über die fehlende deutsche Sprachausgabe in **Titan Quest** geärgert haben, installieren Sie den deutschen Sprachpatch. Damit beugen Sie Verständnisproblemen vor und müssen nicht im Wörterbuch herumsuchen. Und auch auf Deutsch macht **Titan Quest** unheimlich viel Spaß.

Die Sprecher scheinen wurden mit Bedacht gewählt und passen größtenteils auch auf die ihnen zugewiesenen Rollen. Krieger hören sich stark an, Händler gerissen und Bauern, deren Tiere gerade von Satyren gerissen werden, nimmt man die Angst in der Stimme auch tatsächlich ab. Es muss also niemand befürchten, auf einen weinerlichen Soldaten zu treffen oder Bösewichten mit Piepsstimmen zu begegnen. Hier hat Publisher THQ ganze Arbeit geleistet. *(ab)* ❑

Info: http://forum.thq.de/viewtopic.php?t=8309



Einzel/Mehrspieler-Mod
Spielzeit: –
Schwierigkeitsgrad: –

MAN SPRICHT DEUTSCH | Das Intro von **Titan Quest** ist mit dem Sprachpatch komplett deutsch synchronisiert.

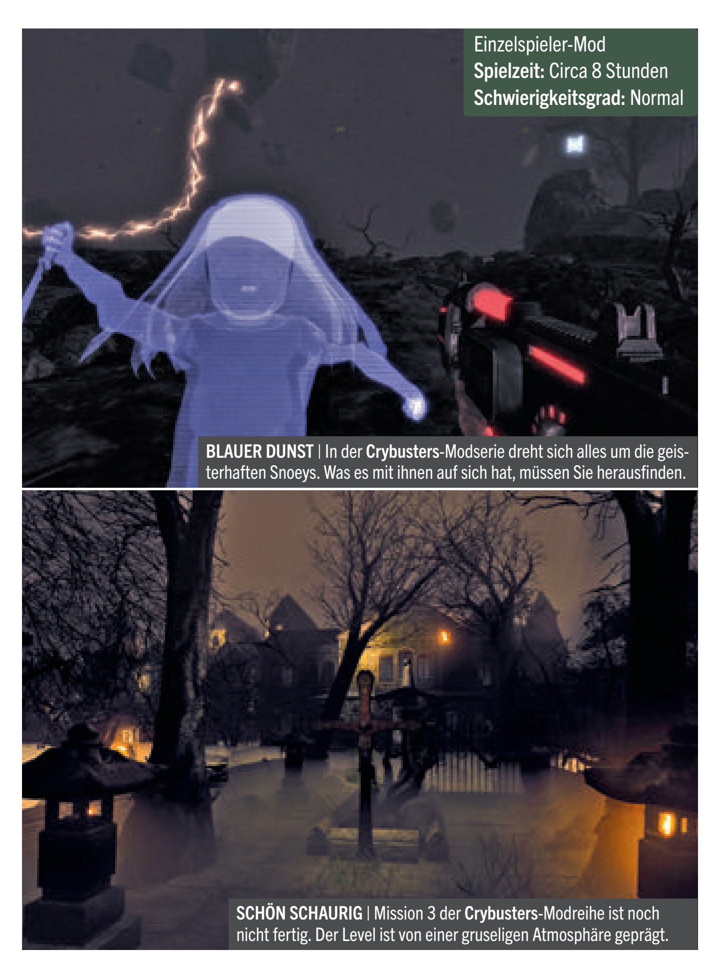


VERSTÄNDLICH | In den Städten und Dörfern hören Sie nun bei den Nichtspielercharakteren und den Händlern deutsche Sprecher.

CRYSIS

Crybusters-Trilogie




Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 8 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal

BLAUER DUNST | In der **Crybusters**-Modserie dreht sich alles um die geisterhaften Snoeys. Was es mit ihnen auf sich hat, müssen Sie herausfinden.

SCHÖN SCHAURIG | Mission 3 der **Crybusters**-Modreihe ist noch nicht fertig. Der Level ist von einer gruseligen Atmosphäre geprägt.

Die **Crybusters**-Mod-Serie für den Ego-Shooter **Crysis** umfasst inzwischen drei Teile. Dabei schlüpfen Sie in die Rolle eines Mitglieds einer Organisation, die Geistererscheinungen auf den Grund geht. Mission 1, „A Crystmas Story", spielt 20 Jahre vor den Ereignissen der Hauptgeschichte. Als Lucas untersuchen Sie mysteriöse Vorkommnisse im Waisenhaus Cryham Orphanage und begegnen hier erstmals den gespensterähnlichen „Snoeys". Das Aufeinandertreffen endet tragisch und nur ein Kind überlebt die dramatischen Ereignisse: Nasha. Sie übernimmt in den folgenden Episoden der Serie die Hauptrolle.

Mission 2, „Cryst and Evil", spielt 20 Jahre später und schickt die Crybusters zu einer alten Militärstation nahe eines Vergnügungsparks. Jedoch stürzt das Flugzeug ab und Nasha muss versuchen, ihre Teamkollegen zu retten. Sie kommen dem Geheimnis der Snoeys weiter auf die Spur und schlagen sich bis zu einem Vorposten bei einem Verladebahnhof durch. Hier schließt Mission 3 an, die jedoch noch nicht fertiggestellt ist. Bisher ist es nur möglich, durch die wunderschön designte Landschaft zu schreiten. Nach der Fertigstellung werden Sie die Geisterbahn des Vergnügungsparks und den Vorposten erforschen können.

Crybuster wartet nicht nur mit einer außergewöhnlichen Geschichte auf, auch das Design der Levels schafft eine fantastische Atmosphäre, die wunderbar zur Geisterstory passt.

Die Modder zeigen mit ihrem Werk nicht nur, dass sie wirklich außergewöhnliche Ideen gut umsetzen können, sondern auch, dass sie sich weiterentwickeln. Denn jeder Mission von **Crybusters** sieht man an, dass das Team etwas dazugelernt hat, vor allem auch im Bereich des Leveldesigns. Super! So muss eine gute Mod sein! *(ab)* ❑

Info: http://www.crybusters.com/

FALLOUT 3

Claw Peak und GTS

Ravenmodding, die Macher der **Fallout: New Vegas**-Mod **Nevada Skies – Weather Effects**, haben auch schon für **Fallout 3** gemoddet und eine tolle Quest-Mod geschaffen. **Claw Peak** spielt in den Rocky Mountains und erzählt die Geschichte einer kleinen Gruppe von Menschen, die so gut wie keinen Kontakt mit anderen Überlebenden haben – bis Sie aufkreuzen. Das Gebiet der Mod ist neu und wird zusätzlich ins Spiel eingefügt, es verändert daher nichts am Original. Die Modifikation **Claw Peak** orientiert sich an den alten **Fallout**-Teilen, was bedeutet, dass die Quests sehr dialoglastig sind. Sie müssen also gut aufpassen, was die Leute Ihnen erzählen. Denn diese nehmen Ihnen dumme Sprüche auch mal übel und reagieren entsprechend.

Um nach **Claw Peak** zu kommen, gibt es eine ganz bequeme und neue Art des Reisens. Dazu müssen Sie vorher die Mod **Global Travel System** (GTS) installieren. Dann können Sie mit einem GTS-Fahrzeug das Wasteland des Regierungsviertels Washington D.C. verlassen. Das Motorrad, mit dem Sie das tun, befindet sich in Springvale. Wählen Sie dazu „Take a Ride" und öffnen Sie die Weltkarte in Ihrem Pipboy. Ziemlich weit im Westen befindet sich **Claw Peak**, wo Sie die neuen Aufgaben erwarten.

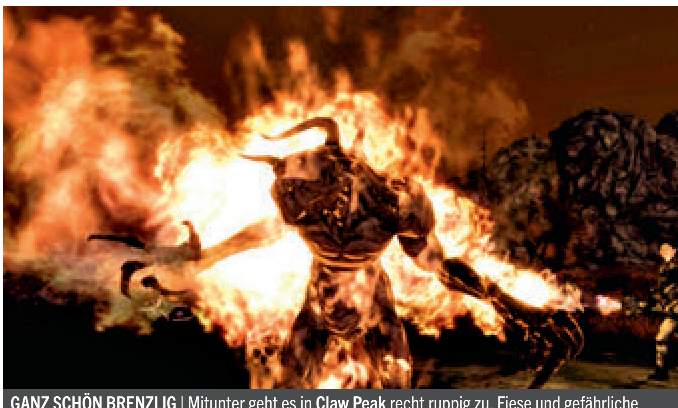
Mit diesen neuen Modifikationen haben Sie mit Sicherheit wieder jede Menge Spaß an **Fallout 3** und müssen nicht auf die neuen Abenteuer von **Fallout: New Vegas** zurückgreifen. Neue Gebiete mit dem Motorrad zu erkunden macht einfach Spaß und die Quest in **Claw Peak** strotzt nur so vor Spannung. Daher lautet unsere Empfehlung nicht nur für **Fallout**-Fans: Spielen! *(ab)* ❑

Info: http://www.fallout3nexus.com



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 4 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal

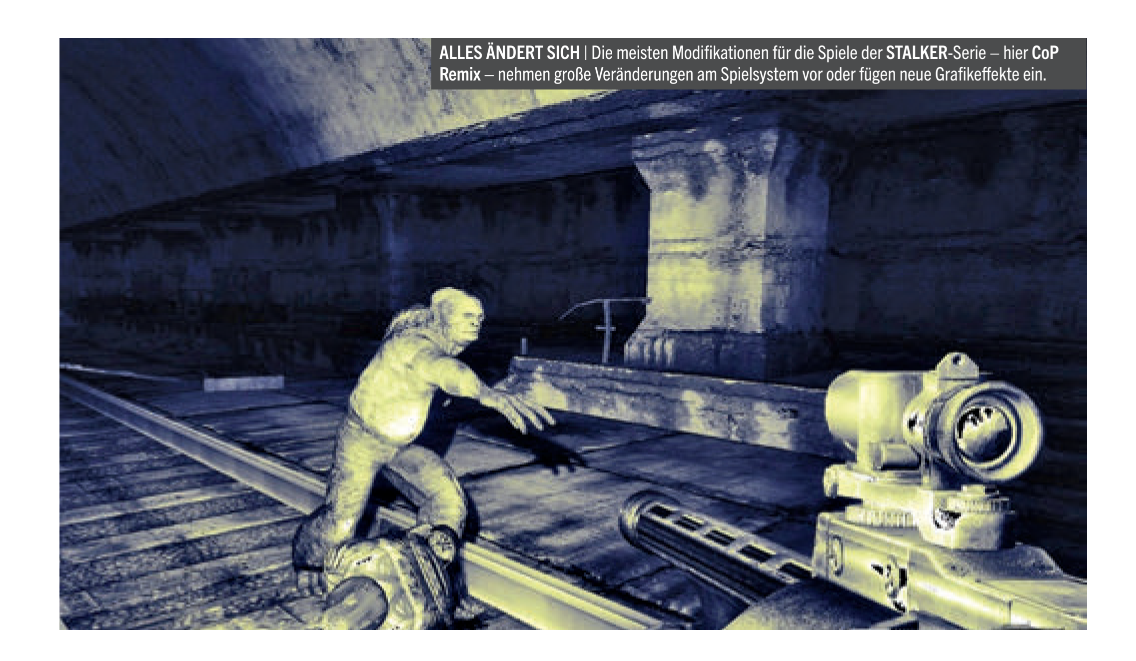
DER BERG RUFT! | Die Mod **Claw Peak** fügt der Spielwelt von **Fallout 3** einen komplett neuen Teil zu. Dort erwarten Sie neue Charaktere wie dieser hier und frische Aufgaben.


GANZ SCHÖN BRENZLIG | Mitunter geht es in **Claw Peak** recht ruppig zu. Fiese und gefährliche Monster bedürfen besonders effektiver Waffen.



Von: Andeas Bertits

Diese Modifikation verändert die Spielbalance von STALKER: Call of Pripyat und fügt neue Elemente ein.


ALLES ÄNDERT SICH | Die meisten Modifikationen für die Spiele der **STALKER**-Serie – hier **CoP Remix** – nehmen große Veränderungen am Spielsystem vor oder fügen neue Grafikeffekte ein.

STALKER: CALL OF PRIPYAT

CoP Remix



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 10 Stunden
Schwierigkeitsgrad: schwer

Neue Rüstungen kann man in einem Computerspiel, in dem viel geballert wird, immer gebrauchen. Diesen Wunsch erfüllt Ihnen Modder Jason Choy mit seiner **STALKER: Call of Pripyat**-Modifikation **CoP Remix**. Die Mod stellt Ihnen satte 14 neue Körperrüstungen zur Verfügung, mit denen Sie Ihre Suche nach den abgestürzten Helikoptern in der „Zone" beginnen können. Denn an der grundlegenden Geschichte des Spiels ändert diese Modifikation nichts. Nach wie vor ist es Ihre Aufgabe, nach den fünf Stingray-Hubschraubern zu suchen, welche die Zone um den Reaktor von Tschernobyl aus der Luft untersuchen sollten. Hierbei begegnen Ihnen wieder jede Menge Mutanten und finstere Gestalten, weshalb eine gute Rüstung natürlich unerlässlich ist. Generell wurden jedoch alle Rüstungen im Spiel überarbeitet und mit neuen Statistiken versehen, die den Realismusgrad erhöhen sollen. Das fordert ganz schön!

Wenn Sie in der Zone auf Mutanten treffen, fällt Ihnen sicher auf, dass diese nicht mehr ganz so dumm reagieren. Sie stellen Ihnen Hinterhalte, suchen Deckung oder greifen in Rudeln an. Auch die Fähigkeiten der Monster überarbeitet die Modifikation, sodass diese auch dann nicht so einfach zu besiegen sind, wenn Sie nur auf einen einzelnen Vertreter treffen. Dadurch werden die Kämpfe zu einer größeren Herausforderung und Sie sind sicher froh über die vielen neuen Rüstungen. Auch die runderneuerten Waffen machen das Spiel realistischer. Der Modder orientierte sich dabei an real existierenden Schießeisen und fügte darüber hinaus gleich eine Reihe neuer Ballermänner ein. Das lässt die Kämpfe des Spiels ebenfalls in einem neuen, fordernden Licht erstrahlen. Im Gegensatz zum ungemoddeten Hauptspiel werden Sie nun nicht mehr unbedacht durch enge Gänge rennen und auf alles schießen, was Ihnen vor den Gewehrlauf springt. Durch die überarbeiteten Kämpfe kommt wesentlich mehr Spannung ins Spiel. In dunklen Tunneln etwa geraten Sie schnell ins Schwitzen und hoffen, dass Ihnen nicht gleich mehrere Mutanten über den Weg laufen, denn eine solche Begegnung kann mit **CoP Remix** sehr schnell zum „Game Over" führen.

Zudem finden Sie viele weitere kleine Änderungen wie korrigierte Fehler bei den Sounds oder veränderte Lebensregeneration, die **STALKER: Call of Pripyat** bereichern. Alle, die mehr Herausforderungen im Spiel suchen, erhalten diese mit der **Mod Cop Remix**, welche aktuell in Version 1.1 vorliegt. *(ab)* ❑

Info: http://www.moddb.com/mods/boredgunner


SCHAURIGE BEGEGNUNG | Einem Burer in der Dunkelheit zu begegnen, kann erschreckend sein, vor allem weil die Kreaturen mit der Mod **CoP Remix** mehr Lebenspunkte besitzen.


IMMER AUF DEM SPRUNG | Die Pseudogiants und die Chimera sind dank der Mod noch mächtiger und deutlich schneller, was sie zu gefährlicheren Gegnern macht.

Von: Andreas Bertits

Die Vorgeschichte von STALKER: Clear Sky erzählt diese Modifikation anhand vieler neuer Missionen.

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 10 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Schwer

ZUFALLSBEGENUNG | Auch ohne eine durchgehende Story gibt es in der Modifikation **PreSky** jede Menge zu tun und viele Kämpfe auszutragen.

STALKER: CLEAR SKY

PreSky

Viele Vorgeschichten haben einen merkwürdigen Beigeschmack. Bei **Star Wars** etwa kamen die sogenannten „Prequels" bei den Fans nicht besonders gut an. Generell kann eine nach der Hauptstory erzählte Vorgeschichte vieles, das man sich in der Fantasie ausgemalt hat, ruinieren. Ein ähnlicher Gedanke muss auch Modder Alexander Bunn gekommen sein, denn für seinen Prolog zu **STALKER: Clear Sky** ließ er sich etwas ganz Besonderes einfallen.

In **PreSky** gibt es keine durchgehende Story. Wer nun glaubt, der Modder würde es sich damit viel zu leicht machen, hat nur bedingt recht. Dieser Schachzug entbehrt nämlich nicht einer gewissen Genialität. Denn obwohl das Geschehen zeitlich vor dem Hauptspiel angesiedelt ist, haben Ihre Handlungen keinen Einfluss auf die weitere Geschichte und sie ruinieren Ihnen nicht die Zusammenhänge, die Sie sich vielleicht beim Spielen von **STALKER: Clear Sky** ausgemalt haben. Dies heißt jedoch nicht, dass Sie nur däumchendrehend herumhocken. Auch in **PreSky** haben Sie eine ganze Reihe an abwechslungsreichen Missionen zu erledigen, spannende Kämpfe zu meistern und ein großes Gebiet zu erkunden. Viele Aufträge lassen sich auch wiederholen, sodass Sie immer etwas zu tun haben. Nur auf eine durchgehende Handlung mit Anfang und Ende müssen Sie verzichten. Doch Sie werden bald sehen, dass dies nicht weiter auffällt, denn **PreSky** hält Sie auch so bei der Stange.

Übrigens durchwandern Sie auch neue Orte, die Sie aus dem Hauptspiel noch nicht kennen, und bestaunen die überarbeitete künstliche Intelligenz, in **STALKER** „Alife" genannt. So beobachten Sie beispielsweise andere Stalker dabei, wie sie Müll durchstöbern, um an bessere Ausrüstung zu kommen, oder Sie treffen auf Mutanten, die ein völlig anderes Verhalten an den Tag legen, als Sie das aus dem ungemoddeten Hauptspiel gewohnt sind, was auch zu spannenderen und unvorhersehbareren Kämpfen führt. Die Folge davon ist ein erhöhter Schwierigkeitsgrad, der vor allem diejenigen freuen wird, denen das Hauptspiel zu einfach war. **PreSky** bietet vor allem eines: Freiheit. Wer also gerne ungebunden und ohne Hauptquest Abenteuer in einer offenen Welt erleben möchte (und zudem gerne fordernde Kämpfe bestreitet), sollte die Mod unbedingt ausprobieren. *(ab)* ❑

Info: http://www.moddb.com/mods/stalker-presky



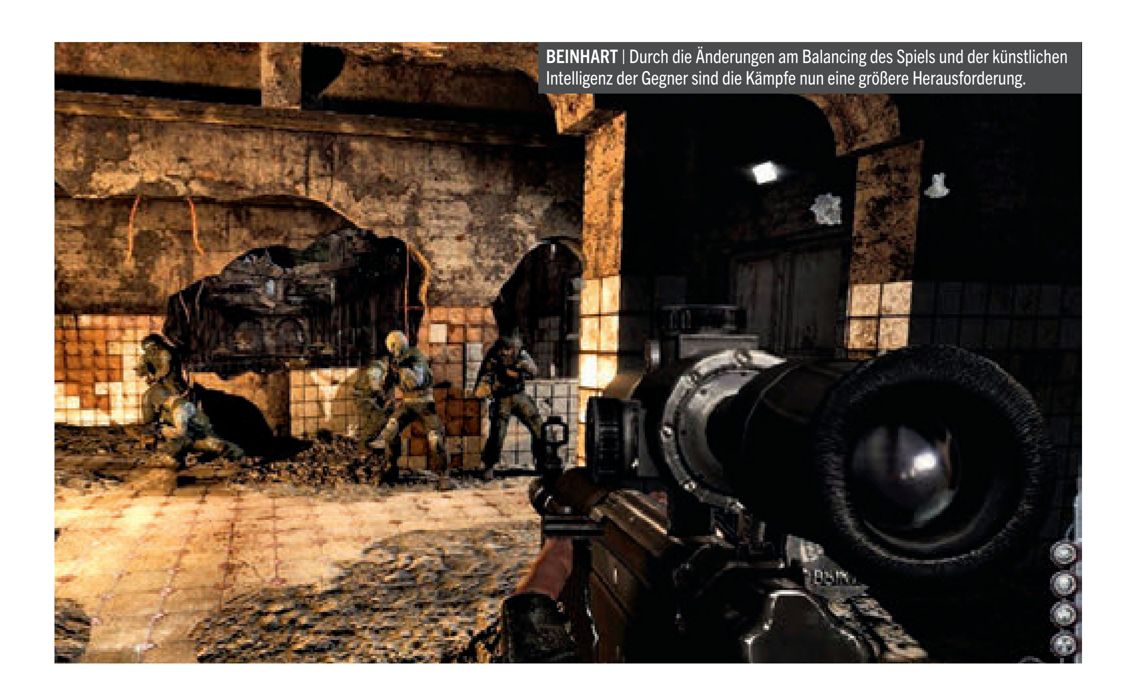
ÜBERRASCHUNGSANGRIFF | In den weitläufigen Gebieten begegnen Ihnen immer wieder grausige Mutanten, gegen die Sie sich zur Wehr setzen müssen.



RUHESTÄTTE | Trotz vieler Mutanten und zahlreicher Aufgaben müssen auch mal Ruhepausen sein, um sich von den Strapazen zu erholen.

Von: Andreas Bertits

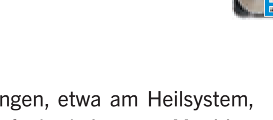
Mit dieser Grafik-Modifikation werden Sie STALKER: Clear Sky nicht mehr wiedererkennen.



BEINHART | Durch die Änderungen am Balancing des Spiels und der künstlichen Intelligenz der Gegner sind die Kämpfe nun eine größere Herausforderung.

STALKER: CLEAR SKY

Clear Sky Complete



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 12 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Schwer



Das Spiel **STALKER: Clear Sky** ist definitiv eine große Herausforderung. Doch damit gab sich Modder Pavel Dolgov nicht zufrieden. Zusammen mit anderen Mod-Entwicklern machte er sich daran, das Endzeit-Actionspiel komplett zu überarbeiten. Dabei stellen die neuen, detaillierten Texturen für Waffen, Umgebungen, Mutanten, Menschen und Vehikel nur den Anfang dar. Eine Wanderung durch die Wildnis mutet nun dank der neuen Vegetation wie ein Spaziergang im Sommer an – abgesehen von den umherstreunenden Monstern. Hinzu kommt ein spezielles Sound-Thema pro Zone, das sich auch je nach Tageszeit anders anhört. Darunter befinden sich etwa neue Geräusche für Kreaturen und Waffen. Dazu gehört natürlich auch eigens für die Mod erstellte, neue Musik, welche die beklemmende Atmosphäre des Spiels zusätzlich unterstreicht. Und genau die Stimmung ist das, was **Clear Sky Complete** so auszeichnet. Starten Sie das Spiel mit Mod, wird es Ihnen sicher gleich auffallen und Sie sollten sich nicht über den einen oder anderen kalten Schauer wundern, der Ihnen in manchen Gebieten nun über den Rücken läuft.

Doch was wäre eine Mod ohne Veränderungen am Spielsystem und dem Balancing selbst? Daher fügte Pavel Dolgov mit seinem Team Änderungen, etwa am Heilsystem, der Verfügbarkeit von Munition und Sprengstoff sowie der Funktion einiger Waffen, ein. Auch ist es jetzt möglich, mit Nichtspieler-Charakteren Waffen und Munition zu handeln, und Banditen weisen ein anderes Verhalten auf als gewohnt. Wenn Sie gerne unter freiem Himmel schlafen, freuen Sie sich sicher über den Schlafsack, den die Modder eingebaut haben. Damit ist es möglich, sich überall auszuruhen, wenn Ihnen nicht gerade ein Mutant im Nacken sitzt. Über die Taste F1 öffnet sich ein neues Menü, über das Sie verschiedene Einstellungen im Spiel, etwa die Benutzung von Fahrzeugen oder Kontrolle über das Wetter, vornehmen können. Dies mag sich wie Cheaten anhören, kann jedoch ganz nützlich sein.

Apropos Wetter: Dieses haben die Moddern ebenfalls komplett überarbeitet und es wird Sie mit spektakulären neuen und verbesserten Effekten, etwa für Blitze, zum Staunen bringen. Hinzu kommen wunderschöne Sonnenauf- und -untergänge, ein verbesserter Himmel und weitere optische Neuerungen, welche die Wanderung durch die virtuelle Landschaft zu einem Augenschmaus machen. Zusätzlich finden Sie viele weitere Änderungen wie Bugfixes und ein überarbeitetes Interface in dieser Mod. *(ab)* ❑

Info: http://www.moddb.com/mods/clear-sky-complete



ROMANTISCH! | Die neuen Sonnenuntergänge schaffen eine fantastische Atmosphäre! Achten Sie aber trotzdem auch auf angreifende Monster!



GANZ SCHÖN SCHARF | Die Mod bringt neue, schärfere Texturen auch für die Nichtspieler-Charaktere. Das wertet die Grafik von **STALKER: Clear Sky** deutlich auf.

STALKER: CALL OF PRIPYAT

RCOM

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 10 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Schwer

Mit der Modifikation **RCOM** (Realistic Combat Overhaul Mod) für **STALKER: Call of Pripyat** erleben Sie die Kämpfe im Actionspiel in neuer und nervenzerfetzender Form. Das **RCOM**-Team überarbeite so gut wie jeden Aspekt des Kampfsystems und bringt damit auch eine ordentliche Portion Taktik ins Spiel. Zudem wurde die künstliche Intelligenz der Gegner verbessert, wodurch diese strategischer und cleverer reagieren. Dies macht die Kämpfe selbst für Profis zu einer echten Herausforderung. Deckung zu suchen ist nun essenziell und für jedes Monster sollten Sie sich eine passende Strategie ausdenken und diese auch stets parat haben, wenn Sie einem Vertreter dieser Gattung begegnen, um schnell reagieren zu können.

In diesem Zusammenhang ist auch erwähnenswert, dass das Mod-Team den Schaden der Waffen überarbeitet hat. Gehen Sie daher nicht davon aus, Gegner wie bisher besiegen zu können. Probieren Sie am besten vorher aus, welche **RCOM**-Waffe welchen Schaden verursacht, um keine unliebsamen Überraschungen zu erleben, denn dies kann schnell Ihr virtuelles Ende bedeuten. Mit Repair-Kits können Sie jetzt auch Waffen in kleinen Schritten reparieren, ohne extra einen Mechaniker aufsuchen zu müssen. Dies hat entscheidende Vorteile, kann etwa in brenzligen Situationen über Leben und Tod entscheiden und erspart Ihnen oft lange Laufwege. Zudem enthält die Mod überarbeitete Inventare von Nichtspieler-Charakteren und neue Anomalien und Artefakte. Dadurch entwickelt sich ein anderes Spielgefühl als im ungemoddeten Hauptspiel **STALKER: Call of Pripyat**. Daran müssen sich Kenner des Spiels erst gewöhnen, werden es aber bald nicht mehr missen wollen. *(ab)* ❑

Info: http://www.moddb.com/mods/clear-sky-complete



INTELLIGENZBESTIEN | Die Gegner in **STALKER: Call of Pripyat** agieren mit der Modifikation **RCOM** wesentlich cleverer als im unveränderten Hauptspiel.



NEUE HERAUSFORDERUNGEN | Durch die veränderten Waffenstatistiken laufen die anspruchsvollen Kämpfe im gemoddeten Spiel spürbar anders ab.

STALKER: SHADOW OF CHERNOBYL

L.U.R.K.

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 10 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Schwer



WETTERDIENST | Das dynamische Wettersystem von **L.U.R.K.** sorgt in **STALKER: Shadow of Chernobyl** für einen gehörigen Schub in Sachen Atmosphäre.

Zu viele Neuerungen können zu Verschlimmbesserung führen. Dies möchte Holden McClure mit der Mod **L.U.R.K.** für **STALKER: Shadow of Chernobyl** vermeiden. Da er mit der Story und der Welt des Spiels zufrieden war, konzentrierte er sich darauf, bestimmte Dinge, etwa die Grafik, zu verbessern, um so die gelungene Stimmung noch zu unterstreichen. Mit der Mod sorgen dynamische Wettereffekte für eine dichtere Atmosphäre, Sie spüren den Regen nun regelrecht herunterprasseln. Nebel in Gebieten voller Mutanten lässt Sie instinktiv vorsichtiger vorgehen und HDR-Effekte in Kombination mit detaillierteren Texturen bringen optischen Genuss in den Gebieten unter Tage, in denen so eine schaurige Atmosphäre erschaffen wird. Und in Verbindung mit den Wettereffekten erleben Sie auch atemberaubende Szenen unter freiem Himmel.

L.U.R.K. bietet noch deutlich mehr: Über 80 Waffen fügte Holden McClure mit seinem Team in das Spiel ein und alle bereits vorhandenen Schießeisen wurden optisch überarbeitet, sodass diese nun einen viel realistischeren Eindruck machen. Auch an den Animationen wurde kräftig gefeilt, sodass es nun realitätsnäher aussieht, wenn Sie eine Pistole ziehen oder zielen. Natürlich ließ es sich der Modder auch nicht nehmen, das Verhalten der Wummen komplett zu überarbeiten, und bezog hier ein Ballistiksystem ein, das die Kugeln wie in echt durch die Gegend fliegen lässt. **L.U.R.K.** bietet so viel, dass Sie lange brauchen werden, bis Sie alle Änderungen zu Gesicht bekommen. Und diese Zeit sollten Sie sich auch nehmen, denn die Mod verändert das Spielgefühl von **STALKER: Shadow of Chernobyl** fast vollständig, sodass auch Veteranen, die das Spiel schon in- und auswendig kennen, erstaunt sein werden und das Hauptspiel mit Sicherheit gerne noch einmal spielen wollen. *(ab)* ❑

Info: http://www.moddb.com/mods/lurk

STALKER: SHADOW OF CHERNOBYL

Priboi Story

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 8 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal

In der Rolle von Leutnant Priboi Slipchenko sollen Sie in der Mod **Priboi Story** in der Zone nach Hinweisen auf die Geheimorganisation UHSF suchen und einige Dokumente aufspüren, die offenbar beweisen, dass diese hinter dem zweiten Super-GAU im Atomkraftwerk von Tschernobyl stecken. Ob das der Organisation jedoch gefällt, wird sich erst noch herausstellen. Damit Sie nicht die ganze Gegend per pedes abgrasen müssen, steigen Sie nun auch in Autos und heizen damit herum. Das macht nicht nur Spaß, sondern hat auch strategische Gründe. Im Auto entkommen Sie einer Horde Mutanten deutlich schneller und können sich flott in Sicherheit bringen. Allerdings fegen sporadisch sogenannte Blowouts über die Landschaft. Bei diesen Strahlenstürmen müssen Sie schnell Schutz in angezeigten Verstecken suchen, sonst sehen Sie sich die Radieschen nur noch von unten an. Das tun Sie auch, wenn Sie einer der vielen herumlungernden Zombies erwischt, die Ihnen ans Leder wollen. Und diesen begegnen Sie in der Mod recht häufig, teilweise sogar auf offener Straße.

Priboi Story erfreut mit einer völlig neuen Geschichte, die ein Jahr nach der Handlung von **STALKER: Shadow of Chernobyl** angesiedelt ist, sowie vielen interessanten Missionen und Neuerungen. Die Handlung könnte durchaus als offizielles Add-on durchgehen. Denn sie fügt sich hervorragend in die Geschichte ein. Zwar besuchen Sie nur die bekannten Orte, doch der schiere Umfang lässt Sie diesen Umstand schnell vergessen. Die vielen Missionen motivieren dazu, Orte wieder zu besuchen, an denen Sie schon einmal Abenteuer erlebt haben. Und auch das erhöhte Monsteraufkommen macht ebenfalls Laune. Unbedingt spielen! *(ab)* ❑

Info: http://www.moddb.com/mods/priboi-story


ZOMBIEALARM | Grausigen Mutanten begegnen Sie in der Mod **Priboi Story** nun häufiger, teilweise sogar auf der Straße!

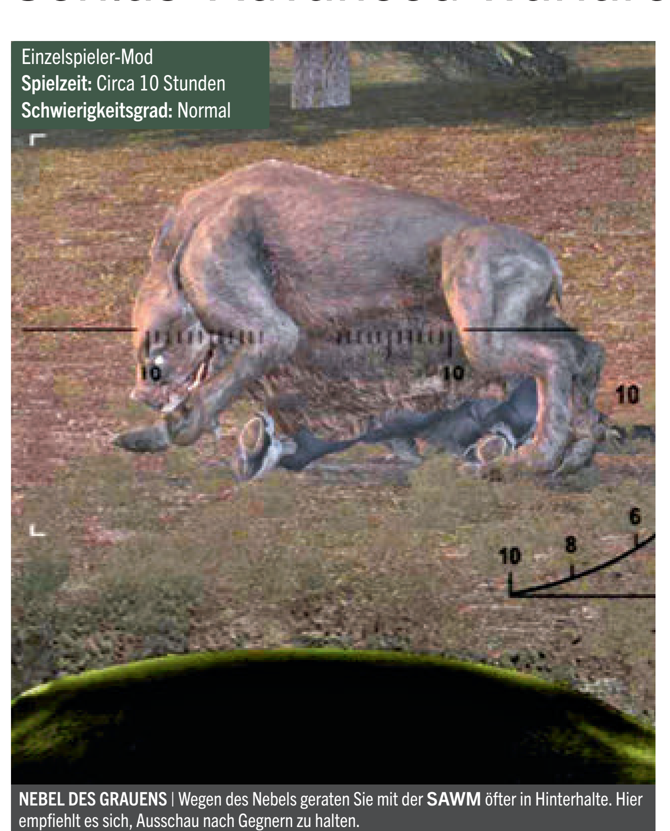

DECKUNG! | In einer verfallenen Fabrikanlage haben sich Banditen verschanzt, die sich nicht besonders über Ihren Besuch freuen.

STALKER: SHADOW OF CHERNOBYL

Serilas' Advanced Warfare Modification



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 10 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Normal


NEBEL DES GRAUENS | Wegen des Nebels geraten Sie mit der **SAWM** öfter in Hinterhalte. Hier empfiehlt es sich, Ausschau nach Gegnern zu halten.

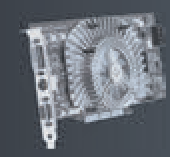
Serilas' Advanced Warfare Modification ist auch unter der Abkürzung **SAWM** bekannt. Die Mod fügt neue Waffen und Munitionstypen für die AK47 sowie Piktogramme für diese frischen Wummen hinzu. Damit haben Sie eine größere Auswahl an Gewehren, um sich der Mutanten in der Zone um den Atomreaktor von Tschernobyl zu erwehren. Außerdem wurden alle Waffendaten in Bezug auf Schaden, Reichweite und Namen realitätsnah angepasst und der Zoom einiger Waffen korrigiert. So werden die Kämpfe zu einer größeren Herausforderung. **STALKER**-Fans müssen sich hier erst eingewöhnen und sich mit den neuen Schießeisen vertraut machen. Zudem ist das Fadenkreuz verkleinert und die Sprunghöhe minimal verstärkt sowie das Maximalgewicht Ihres Marschgepäcks auf 60 Kilogramm erhöht worden. Nun werden sicher viele Spieler jauchzen, denn nach Installation dieser Modifikation dürfen Sie mehr Items aufsammeln, bevor Sie zu einem Händler zurückmüssen, um sie zu verkaufen und so Platz in Ihrem Inventar zu schaffen. Dadurch werden Sie nicht mehr mitten aus einem Abenteuer gerissen, weil der Rucksack voll ist.

Mit SAWM ändert sich auch das Wetter: Der Nebel ist dichter und die Nächte sind dunkler geworden. Dies führt dazu, dass es nicht mehr so einfach ist, Gegner schon aus der Ferne zu entdecken und unter Beschuss zu nehmen oder sie zu umgehen. Vielmehr können Sie jetzt öfter in einen Hinterhalt geraten! Dadurch erhöht sich die Spannung im Spiel deutlich und macht jeden Kampf zu einem besonderen Erlebnis. Vorsicht: Spielstände, die mit der modifizierten **STALKER**-Version angelegt wurden, lassen sich nicht mehr im umodifizierten Spiel benutzen. Wägen Sie also vorher genau ab, ob Sie die **Serilas' Advanced Warfare Modification** installieren wollen. *(ab)* ❑

Info: http://www.stalkergame.com

ALTERNATE










1.000 GB

52,90

Interne Festplatte

Western Digital Caviar Blue

- „WD10EALS“ • 1 TB Kapazität • 32 MB Cache • 7.200 U/min • 3,5"-Bauform
- SATA 3Gb/s

AEBW49

ASUS

Sandy Bridge

164,90

Mainboard

ASUS P8P67 EVO

- Sockel 1155 • Sandy Bridge • 4x DDR3-RAM
- Intel® P67 Express • 2x Gigabit-LAN, FireWire
- 3x PCIe 2.0 x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 4x SATA 3, 6x SATA 2 • 2x USB 3.0 • 6x USB 2.0 • Bluetooth

GREA32

intel inside CORE i5

169,90

Prozessor

Intel® Core™ i5-2300 Prozessor

- Sockel-1155-Prozessor • Sandy Bridge
- 4x 2.800 MHz Kerntakt • 6 MB Level-3-Cache
- Intel® GMA HD 2000 GPU
- Boxed inkl. CPU-Kühler

HR5I07



194,90

AMD-Grafikkarte

PowerColor HD6870

- AMD Radeon HD6870 • 900 MHz Chiptakt
- 1 GB GDDR5-RAM • 4,2 GHz Speichertakt
- DirectX 11 und OpenGL 4.0 • PCIe 2.1 x16
- Mini Display-Ports, 1x HDMI, 2x DVI

JCXOW6

314,90

AMD-Grafikkarte

XFX 2GB D5 X HD 6970

- AMD Radeon HD6970 • 880 MHz Chiptakt
- 2 GB GDDR5-RAM • 5,5 GHz Speichertakt
- DirectX 11 und OpenGL 4.1 • PCIe 2.1 x16
- 2x DisplayPort, 1x HDMI, 2x DVI

JDXXW2



60 GB

104,90

60-GB-SSD-Platte

OCZ Vertex2 E 2,5" SSD

- „OCZSSD2-2VTXE60G“ • 60 GB Kapazität
- 285 MB/s lesen • 275 MB/s schreiben
- TRIM-Support, 50.000 IOPS
- SATA 3Gb/s • 2,5"-Bauform

IMGMNT

G.SKILL

8 GB RAM

69,90

Arbeitsspeicher

G.Skill 8 GB DDR3-1333 Kit

- „F3-10666CL9D-8GBRL“ Ripjaws-Serie
- Timing: 9-9-9-24 • 1,5 V
- DIMM DDR3-1333 (PC3-10600)
- Kit: 2x 4 GB

IDIFG3J1





309,-

NAS-Gehäuse

QNAP TS-410

- maximal 4x 2 TB Kapazität einbaubar
- vier Festplattenslots
- 2x Gigabit-LAN
- 4x USB, 2x eSATA

T3LQ24

ENERMAX



79,90

500-Watt-Netzteil

Enermax EES500AWT-ErP

- 500 Watt Dauerleistung • Effizienz bis zu 86%
- 13x Laufwerks-, 2x PCIe-Stromanschlüsse
- 1x 120-mm-Lüfter
- ATX12V 2.3

TN5X00

ASUS

3D

58,4 cm

319,-

3D-Monitor

ASUS VG236HE

- 58,4 cm (23") Bilddiagonale • 1.920x1.080 Pixel
- 2 ms Reaktionszeit • Kontrast: 100.000:1
- 120 Hz • Helligkeit: 400 cd/m²
- HDMI, DVI-D, Komponenten-Eingang

V5LO2D

Norton

Musicload-Gutschein

34,99

Software

Norton™ Internet Security 2011

- bietet schnellen, zuverlässigen und leistungsstarken Schutz vor Online-Bedrohungen
- Lizenz für 3 Benutzer • Windows Vista und 7
- **inkl. 10-Euro-Musicload-Gutschein**

YVVS9W00

LG Life's Good

39,99

Externer SuperMulti DVD-Brenner

LG GP08NU40

- Schreiben: 8x DVD±R, 8x DVD+RW, 6x DVD-RW, 4x DVD±R DL, 5x DVD-RAM, 24x CD-R, 16x CD-RW
- Lesen: 8x DVD, 5x DVD-RAM, 24x CD
- Slimline-Design • Mini USB 2.0

CEUL39

LG Life's Good



49,99

Portable-Festplatte

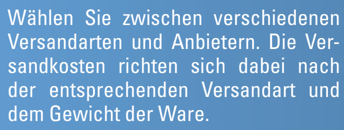
LG HXD5U50GLS 500 GB

- 500 GB Kapazität
- 8 MB Cache • 5.400 U/min
- 2,5"-Bauform
- USB

AAUKJ9



Lieferung On-Demand



Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.



Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.



Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



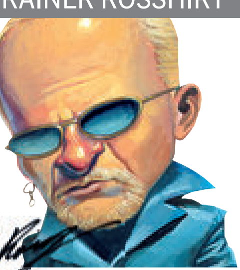
PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkompo-nenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Leider habe ich diesmal keinen Text für die Kolumne, die sonst jedes Monat an dieser Stelle abgedruckt wird."

Ich wurde schlicht vom allmonatlichen Abgabetermin überrascht. Sie sollten sich jetzt nicht über mich wundern – derartige „Überraschungen" passieren nicht nur mir. Im Gegenteil: Ich befinde mich damit in bester Gesellschaft. Ich kann mich noch sehr gut an das Ende des letzten Jahres erinnern. In Nürnberg lag der erste Schnee und die Straßen verwandelten sich in Wintersportgebiete. Eigentlich sollten solche Ereignisse dadurch hinnehmbar gemacht werden, dass Räumfahrzeuge ausrücken und die Straßen schnee- und eisfrei gehalten werden. So weit die Theorie. In der Praxis wurde der Nürnberger Winterdienst vom unerwarteten Wintereinbruch überrascht. Das war jedoch nicht deren einzige Überraschung. Schon nach zwei Wochen meldete man von dort, dass Streumittel knapp würden. Offenbar hatte man nicht damit gerechnet, dass im Winter ein erhöhter Bedarf an derartigen Gütern zu erwarten sei. Man sollte es dem Winterdienst jedoch nicht übel nehmen, denn nur wer ohne Schuld ist, werfe den ersten Stein. Im Winterwunderland, ehemals „Straßenverkehrsnetz" genannt, traf man (wie jedes Jahr um diese Zeit) auch immer wieder verträumte Zeitgenossen, die der Meinung waren, dass es mit der Anschaffung von Winterreifen noch bis März Zeit hätte. Sie rutschten quietschvergnügt mal mit dem Heck nach links, mal mit dem Bug nach rechts. Die Vorwärtsbewegung wurde hierbei meist vernachlässigt. Das gab anderen Verkehrsteilnehmern die Gelegenheit, die weiße Pracht in aller Ruhe zu bewundern, da sich die Durchschnittsgeschwindigkeit auf den Hauptverkehrswegen knapp unter der einer 85-jährigen Rentnerin samt Rollator einpendelte. Man mag jetzt einwenden, dass man ja auch auf öffentliche Verkehrsmittel hätte ausweichen können, wenn man diesen Umstand als störend empfindet. Nur oberflächlich betrachtet käme dies einer Lösung des Problems auch nur ansatzweise nahe. Denn natürlich überraschte der Wintereinbruch auch die Öffentlichen. Busse fahren da, wo auch Autos fahren, fielen somit auch auf einfache Rollatorgeschwindigkeit zurück. Wer vorschnell die Bahn betrat, machte die überraschende Feststellung, dass diese Geschwindigkeit sogar unterboten werden kann. Angeblich lag (Verspätungen und gestrichene Züge mit eingerechnet) die durchschnittliche Geschwindigkeit der Bahn knapp über der einer Kontinentalverschiebung. Aber nicht alle traf es unvorbereitet. Bedingt durch die kurz vorher erlassene Winterreifenpflicht, machten die Reifenhändler die Umsätze ihres Lebens. Auf deren Höfen tummelten sich Menschenmassen, die sich nicht vorstellen konnten, warum ausgerechnet jetzt auch alle anderen Winterreifen wollten. In den Baumärkten spielten sich erschreckende Szenen ab, als die ersten Regale, sonst wohlgefüllt mit Schneeschiebern und Streumittel, durch Abwesenheit ebendieser glänzten. Offenbar wurden die Baumärkte vom selben Menschenschlag bevölkert, der sich am dritten Tag der nächsten (bestimmt kommenden) Hitzewelle wundert, dass Ventilatoren und Klimageräte ausverkauft sind. Der Mensch liebt eben Überraschungen. Warum sonst setzt er alles daran, immer wieder eine zu erleben?

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Nachgekocht

„Normalerweise lese ich die PC Games nie."

Lieber Rainer,
normalerweise lese ich die PC Games nie, als mir mein Lebensgefährte aber sagte, dass neuerdings auch Kochrezepte in der Zeitschrift sind, staunte ich nicht schlecht. Natürlich musste ich als Hausfrau und Mutter gleich mal das Rezept durchlesen. Da ich sehr gerne Flammkuchen esse, ihn aber noch nie gemacht hatte, war ich sehr angetan. Ihn selbst zu machen, wäre ja zu einfach gewesen, also ließ ich meinen Lebensgefährten, mit dem ich über zwei Jahre zusammen bin, den Flammkuchen zubereiten. Wenn man überlegt, dass er in den zwei Jahren NIE für mich etwas gekocht/gebacken hat, dann war dein Rezept der größte Erfolg bis jetzt. Und der Flammkuchen hat einfach SUPER geschmeckt, wirklich klasse. Weiterhin freue ich mich auf tolle und vor allem schnelle Rezepte von dir, denn Zeit ist Geld, wie man weiß. Liebe Grüße von deinem neuen Fan!

Kristin Sauer alias Hydoo

Es gibt wenig, was mich noch mehr freut als ein neuer Fan. Das Schöne an meinen Rezepten ist ja, dass sie wirklich jeder zubereiten kann, auch wenn er/sie nicht die geringste Ahnung vom Kochen hat. Ich selbst bin ja auch so ein Mensch. Aber dafür kenne ich mich sehr gut mit Essen aus, beherrsche diese Kunst meisterhaft und kann damit quasi im Umkehrschluss auch ableiten, wie man etwas schnell, einfach und trotzdem schmackhaft zu-

ROSSIS RACHE AN **HERRN FÖRSTER**

Rossi: Sehr geehrter Herr Förster,
Sie werden mich nicht kennen, aber da ich schon des Öfteren gesehen habe, dass Sie während Ihrer Arbeitszeit die PC Games lesen, nehme ich mir die Freiheit, Sie an dieser Stelle anzusprechen.
Bestimmt wird Ihnen auch einfallen, wer ich bin, da ich meinen Bedarf an Superbenzin nahezu ausschließlich just an dieser Tankstelle decke, wo Sie Ihren Lebensunterhalt verdienen. Ich bin der Herr, dessen Figur ein wenig an Obelix erinnert und der ein großes, schwarzes Auto betankt. Auffällig dürfte sein, dass ich beim Bezahlen stets Tränen in den Augen habe, etwas zu hysterischen Anfällen neige und Abnehmer von Mengen ab 40 Litern aufwärts bin – und das oft genug mehrmals in der Woche. Obwohl Sie gelegentlich die PC Games lesen, muss ich leider immer wieder feststellen, dass deren Position im Zeitschriftenregal suboptimal gewählt wurde. Um ihrer habhaft zu werden, wird der potenzielle Kunde gezwungen, eine tiefe Verbeugung zu machen und somit eine höchst demütigende Haltung einzunehmen. Für unsere Zeitschrift ist dieser Standort absolut unangebracht und sollten Sie sich an den zwangsweise in die Höhe gereckten Hinterteilen Ihrer Kundschaft erfreuen, scheint es auch mit Ihrer geistigen Gesundheit nicht zum Besten zu stehen – und das, obwohl Sie die PC Games lesen. Da mir das Schicksal dieses Magazins persönlich am Herzen liegt und ich auf den Anblick von Männerhintern gut verzichten kann, möchte ich Sie hiermit ebenso höflich wie energisch bitten, den aktuellen Standort dieses Heftes einmal zu überdenken und es in höheren, augenfälligeren Regionen zu platzieren. Sollten Sie meiner Bitte nicht nachkommen, sehe ich mich leider außerstande, das Elend länger mit anzusehen, und wäre somit gezwungen, mein Benzin andernorts zu erwerben. Wenn Sie sich kurz in Erinnerung rufen, wie sehr meine amerikanische Spritvernichtungsmaschine an Ihrem Umsatz beteiligt ist, sollten Sie an dieser Stelle die Farbe von Hüttenkäse annehmen und das Zeitschriftenregal sofort umgestalten. Und seien Sie versichert: Ich kontrolliere nach!

Eine Antwort wird gerne entgegengenommen.

Warnung: Jeder, der mir mailt, muss damit rechnen, hier irgendwann einmal unaufgefordert zu erscheinen.

bereitet. Dass nahezu in jedem meiner Rezepte irgendwie gemogelt wird und echte Köche da gepeinigt aufschreien, möge man mir verzeihen. Schlussendlich zählt ja nur das Ergebnis. Und wenn ich damit Kochverweigerer und Zutatenlegastheniker an die Pfanne bringe und sie dennoch ein schmackhaftes Gericht basteln können, macht mich das natürlich besonders stolz. Fast genauso stolz wie ein neu gewonnener Fan! Dass Zeit Geld ist, kann ich aus eigener Erfahrung leider nicht bestätigen. In Phasen, in denen ich Zeit habe, verfüge ich meist nicht über ausreichend finanzielle Mittel, um diese Zeit auch angenehm verbringen zu können. Im Gegensatz dazu erhöhen Wochen mit wenig Zeit auch in keiner Weise meinen Kontostand. Lediglich in Lokalitäten, welche sich meist durch rote Beleuchtung auszeichnen, konnte ich bislang einen kausalen Zusammenhang zwischen Zeit und Geld feststellen, aber dies ist eine ganz andere Geschichte.

Ausgekocht



Hallo, Herr Rosshirt!

Ich wollte mich für Ihr Flammkuchenrezept bedanken. Mein Freund überraschte mich damit, als ich von der Arbeit kam. Als er mir das vorzügliche Mahl kredenzte, war sein Blick erstaunlicherweise nicht gestresst, wie es als Tipp angegeben war. Jedoch ließ er sich nach dem Essen auf der Couch nieder und war viel zu erschöpft, um noch zu spülen. Sehr clever!

Liebe Grüße: Janina W.

Vielen Dank für Ihr Lob. Richten Sie doch bitte auch Ihren Freund meinen aufrichtigen Dank aus. Er hat das Rezept nicht nur überaus erfolgreich nachgekocht, sondern offensichtlich sogar noch verbessert! Statt beim Servieren gestresst zu gucken und alles nach viel Arbeit aussehen zu lassen, hat er es fertiggebracht, sich mit einem überaus simplen, aber effektiven Kochrezept erfolgreich vor der Hausarbeit zu drücken. Ein wahrer Meister seines Faches. Respekt!

International kochen

„Jeder muss ja einmal klein beginnen, oder?“

Sali Rossi,

damit du auch mal wieder eine Nachricht aus dem benachbarten Ausland kriegst, sende ich dir hiermit meine besten Wünsche aus der Schweiz. Schon seit Jahren lese ich mit viel Interesse und meist einem Schmunzeln deine Seiten in der PC Games. Sei dir also versichert, dass die Rumpelkammer nebst Luxemburg auch in der Schweiz große Beliebtheit genießt. Ein großes Lob möchte ich dir auch für die „Eat and Read“-Rubrik aussprechen, die ich für alle Menschen mit etwas kleinerem Talent in der Küche als pädagogisch sehr wertvoll erachte. Persönlich koche ich bereits einen Level höher, aber jeder muss ja einmal klein beginnen, oder? In diesem Sinne weiter so und bis bald auf den Seiten der PC Games.

Grüße: Milan

Vielen Dank für das eidgenössische Lebenszeichen. Die zahlreichen Zuschriften zu meiner kleinen, bescheidenen Kochecke machen mir sehr viel Mut, diese Rubrik weiterzuführen und eventuell auch zu erweitern. Um ehrlich zu sein, hätte ich nie erwartet, dass Kochrezepte in einer Zeitschrift für Computerspiele so gut ankommen. Umso mehr freut mich da natürlich der Zuspruch. Ich würde jetzt allerdings nicht behaupten, dass meine Rezepte ein kleiner Einstieg sind. Vielmehr sollen sie Unkundigen die Scheu nehmen, selbst eine Pfanne zu benutzen, und ihnen zeigen, dass man mit minimalem Aufwand maximalen Erfolg haben kann. In den Rang einer Wissenschaft oder Kunst wird es diese Rubrik nie bringen, was durchaus auch so gewollt ist.

Eat and read

Heute: Erdnusshuhn

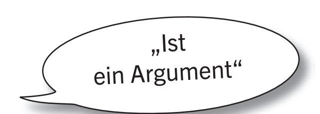
Wir brauchen: (zwei Portionen)

- 2 halbe Hühner vom Imbissstand
- Ein Glas Erdnussbutter
- Sojasauce
- Eine Zwiebel
- Zwei Beutel Reis
- Chilisauce (Siracha – zur Not geht auch Sambal Olek)
- Saure Sahne
- Eine Tüte Erdnüsse

Heute machen wir uns alles extrem einfach und holen zwei halbe Hähnchen fix und fertig gegrillt vom Imbissstand. Für die Sauce geben wir die Erdnussbutter in ein Gefäß und fügen drei bis vier Esslöffel Sojasauce, mindestens einen Esslöffel Chilisauce und zwei Esslöffel saure Sahne dazu. Mit einer Gabel so lange verrühren, bis eine gleichmäßige Masse entstanden ist. Danach lösen wir das Fleisch von den Hühnerhälften und schneiden es in mundgerechte Stücke. Die Erdnüsse hacken wir klein und geben sie zusammen mit einer gewürfelten Zwiebel und etwas Öl in die Pfanne. Wenn die Zwiebeln glasig geworden sind, das Hühnerfleisch dazugeben und noch kurz mit anbraten. Das war es auch schon. Als Beilage gibt es Reis aus dem Kochbeutel und unsere „selbst gemachte“ Erdnusssauce. Diese wird kalt gegessen – und bitte nicht gleich mit dem Fleisch vermischen – das ergibt einen grausamen Sumpf –, sondern separat auf dem Teller anrichten.

Wie hat es dir geschmeckt? Sag mir deine Meinung!
Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.

Fettarm kochen



Ah! Eat and read … ja, sehr löblich, diese Rubrik! Aber hey, wieso machst du nur Vorschläge für ein zugegebenermaßen gaumenschmeichlerisches, aber so fettig/ungesundes Essen? Okay, weil's schmeckt. Ist ein Argument. Aber was ist denn mit den so heiß begehrten weiblichen Lesern der PC Games? Sollen die völlig verfetten und sich alles in die total verhunzte Figur schütten? Hab Gnade und geb mal das geheime Salatrezept raus.

Hau rein: Michael

Warum stellst du eine Frage, wenn du die Antwort selbst kennst? Mein geheimes Salatrezept lautet 15! Dies ist eine Nummer auf der Speisekarte meines bevorzugten Essenslieferanten und erzeugt unmittelbar nach der Bestellung ohne weiteres Zutun einen Salat el cheffe. Wer allerdings davon abnehmen möchte, ist ganz entschieden auf dem Holzweg. Neben Sahne, Schinken und Schafskäse befinden sich auch Speckwürfel in diesem Salat. Alles Zutaten, die nicht danach aussehen (und schmecken), als ob sie zum Abnehmen geeignet wären. Natürlich gibt es auch Salat, nach dessen Verzehr man schlank bleibt. Der wird von mir aber nicht als Salat, sondern als fades Grünzeug mit Zitrone bezeichnet. Klar – kann man essen, muss man aber nicht. Es mag ja sein, dass da etwas meiner Aufmerksamkeit entgangen ist, aber sollte es tatsächlich einen Salat geben, der wirklich schmeckt und ohne Dickmacher auskommt, wäre ich über Hinweise dankbar und würde sie sogar ernsthaft prüfen. Über die Figuren der weiblichen Leser brauchst du dir übrigens keine Sorgen zu machen. Die haben immerhin viel mehr Bewegung als du, weil sie ständig damit beschäftigt sind, Typen wie dir aus dem Weg zu gehen.

Unglücklicher Gewinner

„Leider sehe ich mich gezwungen zu reklamieren."

Sehr geehrte Damen und Herren,

leider sehe ich mich gezwungen zu reklamieren. Die erste DVD der **Herr der Ringe***-Box ist leider nicht lesbar. Da ich auch den ersten Film sehen möchte, fordere ich Sie hiermit auf, diese DVD umgehend zu ersetzen. Falls Sie es wissen müssen: Bei der Box handelt es sich um einen Gewinn der Tombola, die PC Games 2005 in Krefeld veranstaltet hat.*

Mit freundlichen Grüßen:
Robert Hauk

Sehr geehrter Herr Hauk,

haben Sie sich in letzter Zeit einmal die Mühe gemacht, auf einen Kalender zu schauen? Wenn Sie sich bitte einmal kurz dazu überwinden mögen, wird Ihnen vermutlich oben eine vierstellige Zahl auffallen. Nun sollten Sie Ihre Aufmerksamkeit auf die zwei Endziffern lenken, die sich inzwischen doch recht weit von der Fünf entfernt haben. Sollte dies bei Ihnen anders sein, brauchen Sie dringend einen neuen Kalender! Vermutlich würden Sie Ausführungen über die gesetzliche Gewährleistungspflicht nur verwirren, darum erspare ich mir das. Aber ich kann Ihnen versichern, dass die PC Games noch nie gezwungen war, Kollegen nach Krefeld zu schicken. Wobei dies natürlich ein übles Vorurteil ist. Niemand hat etwas gegen Krefeld. Die meisten wissen nicht einmal, was und wo Krefeld ist. Ich selbst war vor einigen Jahren (nein, nicht 2005 und auch nicht beruflich!) in Krefeld und hab nach kurzer Zeit vergessen, wie es da war. Halten Sie mir das bitte nicht vor – auch Sie scheinen ja so einiges vergessen zu haben. Welches Jahr wir momentan haben und wer diese Tombola veranstaltet hat, um mal zwei Beispiele zu nennen.

Zum Kristallkugeln

„Wie zocken Menschen in 20 Jahren?"

Guten Tag!

Ich studiere Angewandte Medienwirtschaft und schreibe gerade meine Bachelor-Arbeit über In-Game-Advertising vor dem Hintergrund konvergenter Medien. Dabei geht es auch um die technischen und inhaltlichen Gaming-Trends der Zukunft und wie sich die Art des Gamings verändern wird. Viele sagen, die Wii sei ein erster Hinweis auf grundlegende Veränderungen in der Mensch-Maschine-Interaktion. Andere sagen, PCs und Konsolen werden verschmelzen, und wieder andere sehen den Spieler als Teil einer „augmented reality" mit vollem Körpereinsatz. Was denkt ihr? Wie zocken Menschen in 20 Jahren?

Mit freundlichem Gruß, Michael

Wir wollen wirklich von einem Zeitraum von 20 Jahren reden? Niemand, dessen Ego nicht schon dem Größenwahn die Füße küsst, wird Voraussagen für einen solchen Zeitraum machen. Vor 20 Jahren, als ich für mörderisch viel Geld meinen Laserdisc Player erwarb, dachte ich wirklich, dass man niemals Filme in besserer Qualität zu Hause sehen würde. Der Pentium-Prozessor existierte nur in Entwicklerstudios und wenn mir damals jemand orakelt hätte, ich würde mal so etwas wie mein iPad in Händen halten, hätte ich ihn eigenhändig zur Drogenberatung gefahren. Was ich damit sagen will? Ich spiele heute mit einem Gerät, das ich vor 20 Jahren noch nicht einmal auf der Enterprise erwartet hätte. Kein Mensch kann sich ausmalen, welche Erfindungen in 20 Jahren gemacht werden und welche davon sich zum Spielen eignen. Vielleicht wird der PC auch nur immer leistungsfähiger und ermöglicht Spiele in einer Qualität und Komplexität, die wir heute nicht für möglich halten. Denkbar wäre es aber auch, dass er komplett verschwindet und ihn viele kleine Computer ersetzen, die auf eine bestimmte Aufgabe spezialisiert sind. Egal wer hier was voraussagt – es ist blind geraten. Nur über eines bin ich mir sicher: Auch in 20 Jahren werden die Menschen noch spielen. Doch wie die Geräte dafür aussehen? Woher soll ich das wissen?

Luxemburg

„Auf jeden Fall ist dies bei mir der Fall!"

Hallo Rainer,

natürlich gibt es mehr Leser der PC Games in Luxemburg als die, die Ihnen bisher geschrieben haben – und sogar weibliche Exemplare. Zu deinen Vermutun-

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?





Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

LESER DES MONATS

Eva benutzt die PC Games erfolgreich als Sonnen- und Sichtschutz.

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel etc. hat – ihr kennt meine E-Mail Adresse.



gen kann ich nur sagen, dass wir wahrscheinlich wirklich kleiner sind, als du dachtest. Wir haben schließlich im ganzen Land nur etwa fünf Mal so viele Einwohner wie in Fürth! Was die Schreibfaulheit angeht, würde ich sagen, dass wir halt nur etwas schreiben, wenn wir etwas zu sagen haben. Da viele Menschen nur schreiben, wenn sie etwas zu meckern haben, muss ich also annehmen, dass uns Luxemburger deine Zeitung einfach gut gefällt, so wie sie ist. Auf jeden Fall ist dies bei mir der Fall! Ich bin schon seit Jahren treue Leserin und ich finde, dass euer Format und auch euer Schreibstil, der sich nicht allzu zu ernst nimmt, einfach super sind.

Grüße aus Luxemburg, Muriel

Vielen Dank für Ihre freundlichen Zeilen. Dass es weibliche Luxemburger gibt, habe ich immer schon vermutet. Ich gehe nicht davon aus, dass in Luxemburg die Sterberate ausschließlich durch Zuwanderung oder Zellteilung ausgeglichen wird. Aber nicht alles, was man für real existierend hält, hat man schon wirklich einmal gesehen. Mir geht es da mit Luxemburgerinnen ganz genauso wie mit Pandas. Ich zweifle bei keinem der beiden die Existenz an, obwohl ich selbst noch kein einziges Exemplar selbst gesehen habe. Okay – Pandas schreiben keine E-Mails. Und ich bin mir auch nicht sicher, ob sie beißen. Bei Luxemburgerinnen bin ich mir da übrigens auch nicht so sicher, was einfach nur in mangelhafter Erfahrung begründet ist. Wenn Sie ein Beispiel für die typische Luxemburgerin sind, dann besteht da vermutlich keine Gefahr. Zumal Sie mir versichern, dass Sie alle kleiner sind, als ich dachte.

Quiz

„Ich freu mich schon darauf!"

Hallo Rossi,
die gesuchte Person in der letzten Ausgabe der PC Games ist ganz eindeutig die Putzfrau. Meinen Gewinn kannst du ja an meine Adresse schicken, die ich unten angegeben habe. Ich freu mich schon darauf!

Flo

Oha – hier mailt einer der letzten Helden. Hast du die Fingernägel der Kollegin gesehen? Ich würde mich nicht trauen, sie in ihrer Gegenwart zu fragen, ob sie auch mal hier sauber macht. Und dann warst du auch so mutig (= leichtsinnig), deine Adresse anzugeben. Ich bin mir keineswegs sicher, ob ich die Aussage verweigere, wenn sie mich direkt danach fragt und als Option nur feindselige Handlungen mit ihren Fingernägeln zur Auswahl stellt. Solltest du demnächst nächtens unterwegs sein und unerwartet hinter dir das Geräusch hoher Absätze und ein böses Kichern hören, empfehle ich dir, dich zu Boden zu werfen und totzustellen. Das verdirbt ihr die Freude.

Mehrwert

„Da wäre mehr Auswahl wünschenswert."

Hallo Herr Rosshirt,
wäre es nicht möglich, dass die PC Games statt der üblichen ein bis zwei Vollversionen zusätzlich ein paar Programme mehr mit beilegt? Oft gefällt einem ja die VV nicht und da wäre mehr Auswahl wünschenswert. Mir ist schon klar, dass euch das auch mehr Geld kosten würde, aber es würden dadurch ja auch garantiert mehr Hefte verkauft, was den finanziellen Verlust mehr als ausgleichen würde.

Grüße: Manu

Natürlich wäre es problemlos möglich, jeder PC Games eine komplette Spielesammlung mit beizulegen. Wie so vieles im Leben ist dies nur eine Preisfrage. Wenn Sie uns garantieren können, dass die Summe der mehr verkauften Hefte den finanziellen Aufwand rechtfertigen würde, legen wir auch gerne fünf DVDs voller Spiele bei. Haften Sie für diese Aussage? Wenn ja, haben Sie die finanziellen Mittel für die Haftung? Solange dies nicht geklärt ist, finde ich es ausgesprochen gut, dass die Geschäftsleitung dieses Risiko nicht eingehen wird.

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(F) Facebook

Facebook ist eine Website zur Bildung und Unterhaltung sozialer Netzwerke. Das ist die eine Seite. Andererseits ist Facebook aber auch eine Geldmachmaschine. In kurzer Zeit ist es eine unglaublich wertvolle Marke geworden. Obwohl physikalisch nichts hergestellt wird, ist das Unternehmen mit schlappen 50 Milliarden Dollar inzwischen mehr wert als BMW, die Deutsche Bank oder die Deutsche Telekom. Facebook-Gründer Mark Zuckerberg wurde dadurch fast so reich wie Dagobert Duck, nur viel jünger und ohne Federn.



ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Klötzchenspiel

Winzige Computerchen mit Farbdisplay, die miteinander interagieren können. Laut Aussage des Herstellers „Sifteo" handelt es sich hierbei um die Zukunft des Computerspiels. Dass die Games allesamt so aussehen, als wären sie für einen Vorschulkindergarten entwickelt, dürfte bei so manchem die Begeisterung ebenso trüben wie die Vorstellung, dass zum Spielen mit den Dingern zusätzlich ein normaler PC vorhanden sein muss. Das System startet mit der unüberschaubaren Auswahl von sechs (6) Spielen. Wenn die Zukunft wirklich so aussieht, muss sie wohl ohne mich stattfinden.

http://www.sifteo.com/





Vor 10 Jahren

März 2001

Von: Patrick Schmid

Diese Spiele und Themen waren vor zehn Jahren aktuell.

THEMA

Speichern in Spielen

In der Ausgabe 03/2001 zog die PC-Games-Redaktion dem vermeintlichen Top-Titel **Giants: Citizen Kabuto** satte acht Punkte wegen einer unzulänglichen Speicherfunktion ab und löste damit hitzige Diskussionen aus. In den Augen der Entwickler sorgte das eingesetzte Speichersystem, bei dem nur nach einer abgeschlossenen Mission automatisch abgespeichert wurde, für deutlich mehr Herausforderung. Doch die einzelnen Aufträge waren recht lang. Und nichts ist frustrierender, als der eigenen Spielfigur kurz vor Missionsende beim Sterben zuzusehen und anschließend noch einmal von vorne beginnen zu müssen. Deshalb befand die Redaktion die Speicherfunktion in diesem Spiel für unzureichend. Immerhin: Die Entwickler hatten ein Einsehen und lieferten per Patch ein freies Speichersystem nach.

Übrigens: Bei einer Umfrage unter unseren Lesern sprachen sich damals satte 68 % für eine freie Speicherfunktion in allen Spielen (Simulationen ausgenommen) aus, auch wenn dies im schlimmsten Fall zu einer Herabsetzung des Schwierigkeitsgrads durch Dauerspeichern führen kann.

SPIEL(E) DES MONATS

Heute wegen Mittelmaß geschlossen!

Normalerweise finden Sie an dieser Stelle das Spiel des Monats. Nicht so in dieser Ausgabe, denn in der PC Games 3/2001 fehlte der von den Redakteuren bestimmte Top-Titel gänzlich. Zwar gab es einige recht gut bewertete Spiele, keines davon war der Redaktion aber den begehrten „Spiel des Monats"-Award wert, weshalb man sich kurzerhand dazu entschloss, diesen gar nicht erst zu vergeben. Eine weitere Begründung wurde bereits im Editorial geliefert: Potenzielle Top-Spiele wie **Black & White**, **Siedler 4** oder **F1 Racing Championship** erreichten die Redaktion zu spät, um noch ausgiebig für die aktuelle Ausgabe getestet werden zu können.

Dementsprechend dominierten im Test-Teil zahlreiche gerade noch gute bis mittelmäßige Wertungen. Das am besten bewertete Spiel der Ausgabe 3/2001 war mit stattlichen 87 % die Schachsimulation **Chessmaster 8000**, die jedoch nur in einem Kurztest geprüft wurde. Das Spiel war seinerzeit das absolute Nonplusultra für Schachfans. Dicht dahinter folgte das ebenfalls nur in einem Kurztest geprüfte **World Championship Snooker**, das immerhin eine Wertung von 84 % einfahren konnte.

Das war es dann aber auch schon mit den Wertungen jenseits der 80 %. Die übrigen „Top"-Tests des Monats waren **Worms World Party** (78 %), das Adventure **Stupid Invaders** (78 %) sowie **Oni**, **Freedom: First Resistance** und **Ground Control: Dark Conspiracy** (jeweils 77 %). Und da wir Ihnen die am besten bewerteten Spiele der PC Games 3/2001 dieses Mal schon an dieser Stelle vorgestellt haben, finden Sie unten eine Auswahl an Spielen, die in der Ausgabe vor zehn Jahren die niedrigsten Wertungen eingefahren haben.



SCHACH SATT | Die Schachsimulation **Chessmaster 8000** erhielt vor zehn Jahren die stattliche Wertung von 87 %.

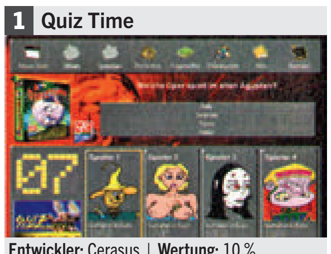


DOOFE ALIENS | Das Adventure **Stupid Invaders** richtete sich an Fans klassischer Grafik-Adventures.

DIE SCHROTT-TESTS DES MONATS

Diese Spiele brauchte schon damals kein Mensch

1 Quiz Time



Entwickler: Cerasus | **Wertung:** 10 %

Zwar bot dieses Quizspiel immerhin stolze 2.300 Fragen, wegen der sehr drögen Präsentation in Textform fiel es beim Test aber gnadenlos durch. **You Don't Know Jack** war diesem Titel um Lichtjahre voraus.

2 Rache der Sumpfhühner 3



Entwickler: Koch Media | **Wertung:** 14 %

Die **Moorhuhn**-Manie war vor zehn Jahren bereits abgeflaut und auch die dritte Ausgabe des Klons **Rache der Sumpfhühner** konnte daran nichts ändern – trotz „bahnbrechender" neuer Features wie vertikalem Scrolling und Desktop-Einbindung.

3 Darts



Entwickler: Koch Media | **Wertung:** 32 %

Zwar heimste die Billard-Simulation **World Championship Snooker** in dieser Ausgabe eine Top-Wertung ein, die zweite Umsetzung eines beliebten Kneipensports – **Darts** – war aufgrund der sehr ungenauen Steuerung aber ein Flop.

4 Starpeace



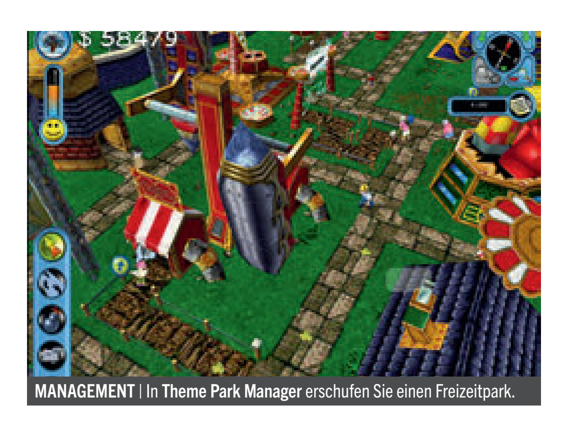
Entwickler: Infogrames | **Wertung:** 39 %

Schwache Grafik, öde Sounduntermalung und vor allem die extrem frustrierende Benutzeroberfläche ließen keine bessere Wertung für dieses Strategiespiel zu, weshalb es alsbald in den unendlichen Weiten des Weltalls verschwand.

THEME PARK MANAGER

Berg- und Talfahrt

Bullfrogs **Theme Park**-Reihe, bei der Sie einen Freizeitpark leiten, dürfte wohl beinahe jedem Spielefan ein Begriff sein. Im März 2001 erschien bereits der dritte Ableger der Serie, der den Titel **Theme Park Manager** trug und vor der schwierigen Aufgabe stand, sich neben **Rollercoaster Tycoon** behaupten zu müssen, das seinerzeit riesige Verkaufserfolge feierte. Dieses Ziel sollte vor allem durch zwei neue Features erreicht werden, die der Titel der Konkurrenz voraushatte: Einerseits besaß **Theme Park Manager** eine ansehnliche 3D-Grafik, andererseits bot Ihnen das Spiel die Möglichkeit, in die Rolle eines Parkbesuchers zu schlüpfen und aus der Ego-Perspektive in den Attraktionen mitzufahren. Leider fehlte es dem **Theme Park Manager** aber an Abwechslung, nur drei vorhandene Szenarios waren schon damals deutlich zu wenig, weswegen letztendlich nur eine Wertung von 72 % heraussprang.



MANAGEMENT | In **Theme Park Manager** erschufen Sie einen Freizeitpark.

DESPERADOS

Western-Strategie in der Vorschau

Desperados von Entwickler Spellbound war eines der meisterwarteten Spiele des Jahres 2001, weshalb sich unsere Leser umso mehr freuten, dass sie in der März-Ausgabe eine weltexklusive Vorschau des Western-Strategiespiels lesen durften.

Das Spielprinzip von **Desperados** orientierte sich stark an dem bereits drei Jahre zuvor erschienenen **Commandos**: Sie steuern eine kleine Gruppe von Spezialisten und versuchen in Echtzeit, möglichst unauffällig und ohne entdeckt zu werden Ihre Missionsziele zu erfüllen. Jedes Ihrer maximal sechs Gruppenmitglieder hat besondere Fähigkeiten und diese gilt es geschickt einzusetzen, um Gegnern auszuweichen oder diese lautlos zu eliminieren. Während **Commandos** im Zweiten Weltkrieg spielte, setzte **Desperados** auf ein Wild-West-Setting. Ein pikantes Detail: Die Pyro Studios hatten **Commandos 2** ebenfalls für 2001 in der Mache, **Desperados** erschien jedoch einige Monate früher.

Besonders begeistert war unsere Redaktion von der Qualität der Grafik, wie folgendes Zitat von Petra Maueröder (heute Fröhlich) deutlich macht: „Viele Karten sind so prächtig, dass man sie sich am liebsten gerahmt an die Wand hängen möchte – vor allem in der höchsten angebotenen Auflösung von 1.024 x 768 Punkten." Und auch ansonsten gab es eigentlich kaum Zweifel am Hitpotenzial des Titels, weshalb dieser den „Ersteindruck: Sehr gut" erhielt.

Ob **Desperados** auch wirklich der große Hit wurde und wie hoch die Wertung tatsächlich ausfiel, lesen Sie an gleicher Stelle in der nächsten Ausgabe.



BALLEREI | Einer Ihrer Protagonisten, Inigo Sanchez, erledigt seine Gegner mit der Gatling Gun.



HÜBSCH | Die Qualität der Grafik war für damalige Verhältnisse außerordentlich gut.

FEEDBACK

Abenteuer

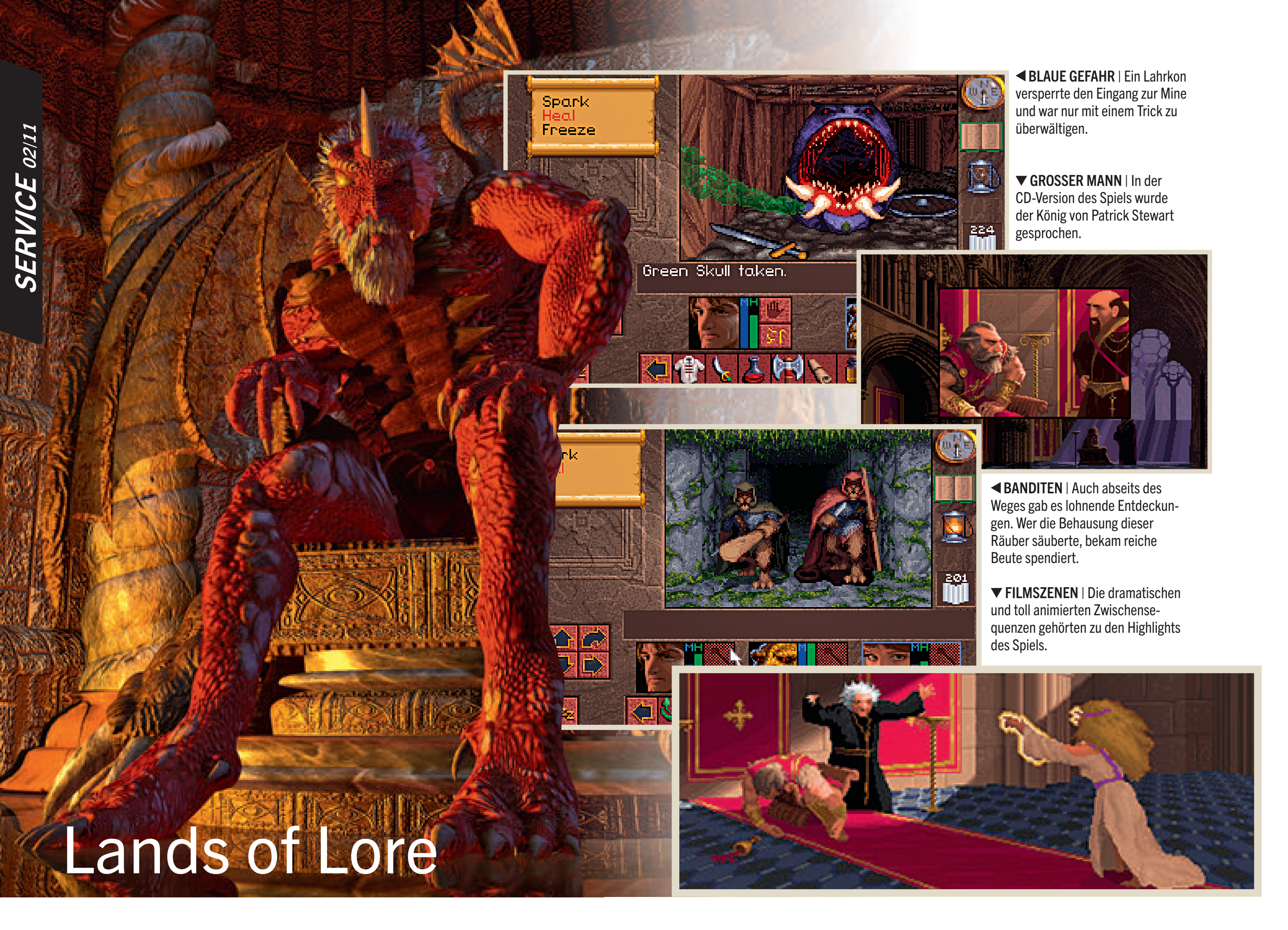
Adventures galten im Jahr 2001 als akut vom Aussterben bedroht und deshalb drehten sich die Leserumfragen der März-Ausgabe um eines der ältesten Genres überhaupt, das einst auf dem Commodore von reinen Textadventures wie **Zork**, **The Hobbit** oder **The Hitchhiker's Guide to the Galaxy** begründet wurde.

Das allgemeine Interesse an Adventures war trotz oder vielleicht auch gerade wegen der geringen Auswahl sehr hoch. Exakt die Hälfte der befragten Leser antwortete mit „Ich finde sie nach wie vor spannend" und nur sechs Prozent gaben an, dass sie gar keine Adventures mehr spielen. Außerdem waren knapp zwei Drittel der Leser der Meinung, dass aktuell zu wenige Adventures erscheinen. Was mögliche Veränderungen des Genres anbetrifft, waren die Leser damals eher konservativ: 80 % wollten die Gegenstände im Inventar selbst auswählen und damit tüfteln, 60 % lehnten Action-Elemente ab und 90 % bevorzugten die Multiple-Choice-Antworten im Vergleich zu automatisch ablaufenden Dialogen.

Die Lieblings-Adventures unserer Leser stammten allesamt aus dem Hause LucasArts: **Monkey Island** wurde zur beliebtesten Serie gewählt, Guybrush Threepwood war der beliebteste Protagonist in Abenteuerspielen und **Day of the Tentacle** war nach Meinung unserer Leser das beste Adventure überhaupt. ❑



EINFACH GENIAL | **Day of the Tentacle** wurde von den Lesern anno 2001 zum besten Adventure aller Zeiten gewählt. Und das ist es auch heute noch!



◀ **BLAUE GEFAHR** | Ein Lahrkon versperrte den Eingang zur Mine und war nur mit einem Trick zu überwältigen.

▼ **GROSSER MANN** | In der CD-Version des Spiels wurde der König von Patrick Stewart gesprochen.

◀ **BANDITEN** | Auch abseits des Weges gab es lohnende Entdeckungen. Wer die Behausung dieser Räuber säuberte, bekam reiche Beute spendiert.

▼ **FILMSZENEN** | Die dramatischen und toll animierten Zwischensequenzen gehörten zu den Highlights des Spiels.

Lands of Lore

Von: Christian Schlütter

Ein legendäres Rollenspiel aus einem legendären Studio

Jahrelang hatte das kleine Studio Westwood für Strategic Simulations Incorporated (SSI) Rollenspiele gemacht. Unter anderem waren die ersten beiden **Eye of the Beholder**-Teile dort entstanden. Mit dem dritten Teil wollte SSI aber in eine andere Richtung als die Entwickler, die sich vom Publisher abwandten und ihr eigenes Rollenspiel-Universum erschufen: **Lands of Lore**.

Als der erste Teil der Serie im Jahre 1993 unter dem Titel **Lands of Lore: The Throne of Chaos** erschien, zückte die PC-Games-Redaktion 85 Spielspaßpunkte und einen Award. Die ein Jahr später getestete CD-Version erhielt sogar 88 Spielspaßpunkte. Völlig zu Recht! Denn noch heute ist **Lands of Lore** eines der zugänglichsten und zugleich spaßigsten Rollenspiele der Spielegeschichte – ein echter Klassiker.

Dabei war die Story gar nicht so kompliziert und episch wie bei anderen Genrevertretern: **Lands of Lore** spielte im Lande Gladstone, in dem der weise König Richard regierte. Wie viele Fantasyreiche wurde auch Gladstone von einer düsteren Macht bedroht, in diesem Fall von der fiesen Hexe Scotia. Diese hatte die Niedermaske gefunden, mit deren Hilfe sie sich jede beliebige Gestalt geben konnte. So schaffte sie es auch zum Beginn des Spiels, sich in die Burg Gladstone zu schleichen und den König zu vergiften. Die Hofzauberer vereinten all ihre Kräfte, um den sterbenden König in einem magischen Sarkophag einzuschließen und so Zeit zu gewinnen. Sie als Held sollten dann das Gegengift beschaffen und Scotia und ihre dunkle Armee ein für alle Mal besiegen.

Einsteigerfreundlichkeit hatten die Entwickler von **Lands of Lore** rund um Executive Producer Brett W. Sperry zur obersten Maxime erhoben. So mussten Sie sich vor Spielstart nicht durch Zahlenwüsten für Fähigkeiten, Attribute, Rassen, Klassen oder Ähnliches kämpfen. Ihnen standen vier Kämpfer zur Auswahl, die sich lediglich in den Attributen Magie, Abwehr und Kraft unterschieden. Ak'shel war der Magier der Runde, Michael der Haudrauf, Kieran ein flinkes Katzenwesen und Conrad der ausgewogenste der vier Recken. Auch im Spiel selbst mussten Sie kaum Statuswerte im Auge behalten. Lediglich einen Angriffs- und einen Verteidigungswert galt es durch den geschickten Einsatz von Rüstungen und Waffen in die Höhe zu treiben. Die Ausrüstung zogen Sie übrigens per bequemem Drag & Drop auf die jeweiligen Körperstellen Ihres Helden. Alle übrigen Gegenstände blieben stets in einer Leiste am unteren Bildschirmrand greifbar.

Die Engine hatte Westwood von den **Eye of the Beholder**-Spielen übernommen. **Lands of Lore** präsentierte seine faszinierende Spielwelt aus der Ego-Perspektive, anders als viele Genrewettbewerber. So wurde der Spieler sehr viel stärker in die Handlung hineingezogen. Mit den Pfeiltasten oder mittels einer Schaltfläche am linken

AUF DVD
• Video zum Spiel



◀ **RÜCKMELDUNG** | Lebensbalken gab es nicht. Verletzungen oder Treffer der Feinde sahen Sie direkt durch entsprechende Animationen oder Änderungen an den Gegnermodellen.

▼ **ÜBERSICHTLICH** | Heute Standard: Durch Drag & Drop legten Sie Waffen und Rüstungen an oder zogen sie ins Inventar.

◀ **FIESE ALTE** | Die uralte Hexe Scotia begegnete Ihnen im Laufe des Spiels in vielen verschiedenen Gestalten. Ein Zusammentreffen mit der Antagonistin des Spiels verlief nie freundlich.

▶ **ROTHAUT** | Das weise Drarakel gab Ihnen einen verrätselten Tipp, wie Sie ein Gegenmittel herstellen könnten. Sein düsterer Gehilfe kam eher griesgrämig daher.

LOL 2 UND 3: DIE NACHFOLGER

Der überwältigende Erfolg des ersten Lands-of-Lore-Spiels gab Westwood die Möglichkeit, zwei weitere Teile anzufertigen – mit gemischten Resultaten.

Als **Lands of Lore 2: Götterdämmerung** 1997 veröffentlicht wurde, merkte man dem Produkt an, dass nicht nur viel Entwicklungszeit, sondern auch viel Arbeit und Geld investiert wurden, um **The Throne of Chaos** einen würdigen und vor allen Dingen zeitgemäßen Nachfolger zu spendieren. Reale Filmsequenzen, orchestraler Soundtrack, riesiger Umfang und für damalige Verhältnisse heftige Systemanforderungen – Westwood fuhr schwere Geschütze auf. Und es lohnte sich: **Lands of Lore 2: Götterdämmerung** sahnte satte 90 Spielspaßpunkte in der PC Games 10 /1997 ab.

Weniger Glück war dem dritten Teil der Serie beschieden. **Lands of Lore 3** erschien 1999, nachdem Electronic Arts das Entwicklerstudio Westwood übernommen hatte. Obwohl auch der dritte Teil mit einer cleveren Story aufwarten konnte, floppte das Spiel. Offensichtlich wurde **Lands of Lore 3** veröffentlicht, bevor die Entwicklung richtig abgeschlossen war. So nervten Bugs und Designungereimtheiten die Käuferschaft – einer der Gründe, warum der eigentlich als achtteilige Serie geplanten Marke keine weiteren Teile spendiert wurden.



MISCHMASCH | Bei Gesprächen mit anderen Charakteren wurden die Schauspieler als Videosequenzen in das gezeichnete Hintergrundbild eingebaut. Heute wirkt das albern.

Bildschirmrand bewegten Sie sich in die vier Himmelsrichtungen und drehten sich nach links oder rechts. Im mittleren Fenster sahen Sie den Weg, der vor Ihren Helden lag. Angriffe oder Zauber lösten Sie durch zwei Knöpfe am Porträt des jeweiligen Charakters aus. Für Attacken gab es dabei – wie in einem modernen Online-Rollenspiel – eine Cooldown-Phase. Spektakulär für die damalige Zeit waren die Animationsstufen und das Design der Gegner. Sie sahen nicht nur, wann und wie der Feind angriff, auch Treffer wurden durch spezielle Animationen dargestellt. Durch diese direkte Aktion-Reaktion-Verbindung wirkte **Lands of Lore** teilweise wie ein Ego-Shooter, actionreich, spannend und schweißtreibend, zum Beispiel wenn Sie in einem Wald vor einem Rudel Wölfe flüchteten oder sich in einer Ecke versteckten, um per Schlaffunktion die Lebensenergie wieder aufzufrischen.

Die 3D-Darstellung der Umgebung hatte aber noch weiteren Einfluss auf das Spielgeschehen von **Lands of Lore: The Throne of Chaos**. Als eines von wenigen Rollenspielen setzte Westwoods Werk auf direkte Interaktion mit der Umgebung als Mittel zur Rätsellösung. So schlugen Sie mit einem Vorschlaghammer poröse Wände ein. Oder Sie warfen einen Ninjastern über einen Abgrund, um auf der anderen Seite einen Knopf zu treffen, der das Hindernis beseitigte. Außerdem mussten Sie recht genau auf Ihre Umgebung achten. In Höhlenwänden waren Geheimknöpfe versteckt, hohle Bäume im Wald verbargen besondere Gegenstände. Auch diese Interaktion mit der Umgebung führte dazu, dass der Spieler ganz in die Welt der „Lands" hineingezogen wurde.

Mächtig Eindruck schindete Westwood mit den Zwischensequenzen von **Lands of Lore**. Die Geschichte wurde durch wunderschön gezeichnete und für den damaligen Stand grandios animierte Cutscenes erzählt, die auch heute nichts von ihrem Charme verloren haben. Gleichzeitig blieben die Charaktere wie die Zauberin Dawn oder der gewitzte Timothy immer glaubwürdig und sympathisch und die Antagonistin Scotia hatte dank Formwandlerfähigkeit etwas Unnahbar-Unheimliches an sich.

Besonders beeindruckend wurde **Lands of Lore: The Throne of Chaos** ein Jahr nach dem Erscheinen, als Westwood eine CD-Version des Rollenspiels auflegte. Auf den Silberling hatten die Entwickler eine Vollvertonung gebannt, die vielen modernen Spielen gut zu Gesicht stünde. König Richard wird zum Beispiel von Patrick Stewart gesprochen, bekannt als Captain Jean-Luc Picard aus **Star Trek: The Next Generation**. Seine sonore Stimme verlieh dem Regenten eine ganz eigene Erhabenheit, was wohl Bethesda Jahre später veranlasste, Stewart den Imperator am Anfang von **The Elder Scrolls 4: Oblivion** sprechen zu lassen. Aber auch alle anderen Charaktere bekamen Sprachausgabe spendiert. Nicht nur in den Zwischensequenzen – auch während des Spiels quasselten die Partymitglieder drauflos. Wieder ein Punkt, in dem **Lands of Lore** eine einzigartige Atmosphäre aufbaute. ❑

CHRISTIAN ERINNERT SICH:

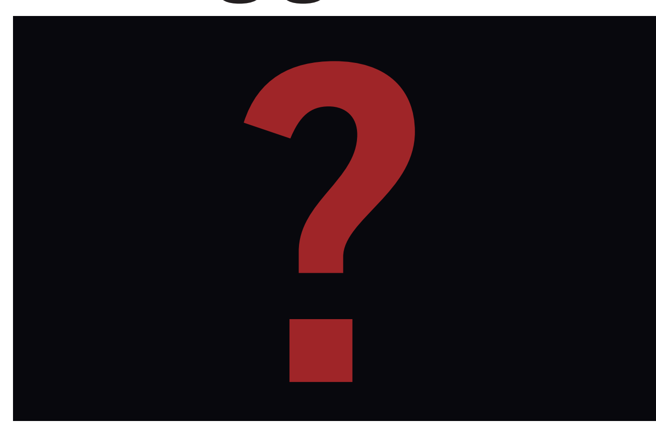


Die CD-Version von **Lands of Lore** habe ich damals von meinem Onkel geschenkt bekommen und war hin und weg vom tollen Intro und der Sprachausgabe. Dass ich Monate mit diesem Spiel verbrachte, hatte aber einen anderen Grund: Während **Dungeon Master** und Konsorten mich einfach ohne Hilfe oder Auftrag in einem düsteren Keller aussetzten, nahm **Lands of Lore** mich bei der Hand, führte mich durch seine Welt, präsentierte mir neue Funktionen und Charaktere ganz behutsam und lullte mich gleichzeitig mit tollen Effekten ein. Genau so musste ein Rollenspiel anno 1994 aussehen, um nicht nur AD&D-Anhänger zu erreichen, sondern alle Spieler!

Im nächsten Heft

Vorschau

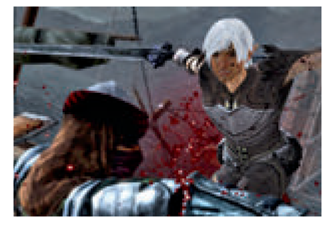
Streng geheim!



Wir enthüllen in der nächsten Ausgabe exklusiv einen ganz besonderen Titel. Mehr dürfen wir Ihnen an dieser Stelle nicht verraten. Nur so viel: Holen Sie sich die PC Games 03/2011 – es lohnt sich!

Test

Dragon Age 2 | Mehr Action und weniger Rollenspiel? Unser ausführlicher Test klärt auf!



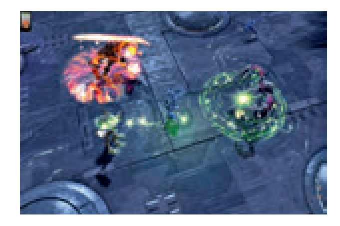
Test

Assassin's Creed: Brotherhood | Endlich auch für PC: Ezios Abenteuer geht weiter!



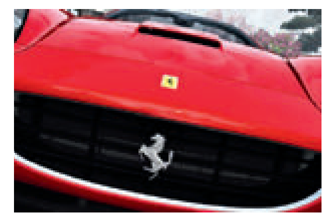
Test

Darkspore | Das Rollenspiel verbindet Item-Sammelleidenschaft mit knallharter Action.



Test

Test Drive Unlimited 2 | Macht der Online-Ausflug auf die Racing-Paradiesinsel langfristig Laune?



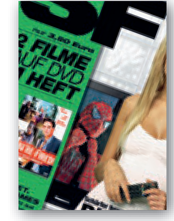
PC Games 03/11 erscheint am 23. Februar!

Vorab-Infos ab 19. Februar auf www.pcgames.de

LESEN SIE AUSSERDEM



PC Games Hardware
Special: PC optimal aufrüsten oder neu kaufen? Testübersicht und Praxistipps zu 120-Hertz-LCDs. Neue Mäuse und Tastaturen im Test.



SFT – Spiele, Filme, Technik
Große Marktübersicht: die besten Smartphones. Weitere Themen: Heimkinorechner, digitale Bilderrahmen, Tablet-PCs unter 400 Euro.



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Thorsten Küchler, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Stellv. Redaktionsleiter Wolfgang Fischer
Redaktion (Print) Robert Horn, Christian Schlütter, Felix Schütz, Viktor Eippert, Sebastian Weber, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Marco Albert, Peter Bathge, Marc Brehme, Christian Gögelein, Martin Jungowski, Jürgen Krauß, Sascha Lohmüller, Rainer Rosshirt, Marc Sauter, Patrick Schmid, Christoph Schuster, Sebastian Stange, Raffael Vötter
Redaktion (Videos) Dominik Schmitt, Stefanie Schetter
Redaktionsassistenz Yves Nawroth
Redaktion Hardware Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Esther Marsch, Natalja Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Anne-Marie Kandler, Silke Engler, Philipp Heide, Jan Weingarten, Matthias Schöffel, David Mola
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Philipp Heide
DVD Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Sebastian Thöing
Freie Mitarbeiter Frank Moers, Michael Bonke
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Falk Jeromin, Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Wolfgang Menne Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online freeXmedia GmbH
Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650
Fax. +49 40 51306-960
Email: werbung@freexmedia.de
Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 24 vom 01.01.2011.


PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 0,95 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-1805-8610004
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 63,- EUR, PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 35,90 EUR
Österreich: PC Games DVD 71,- EUR, PC Games Extended 86,10 EUR, PC Games Magazin 43,90 EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games DVD 75,- EUR, PC Games Extended 90,90 EUR, PC Games Magazin 47,90 EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games Magazin: ZKZ 62134


Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen


Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY3, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE.
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT.
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM.